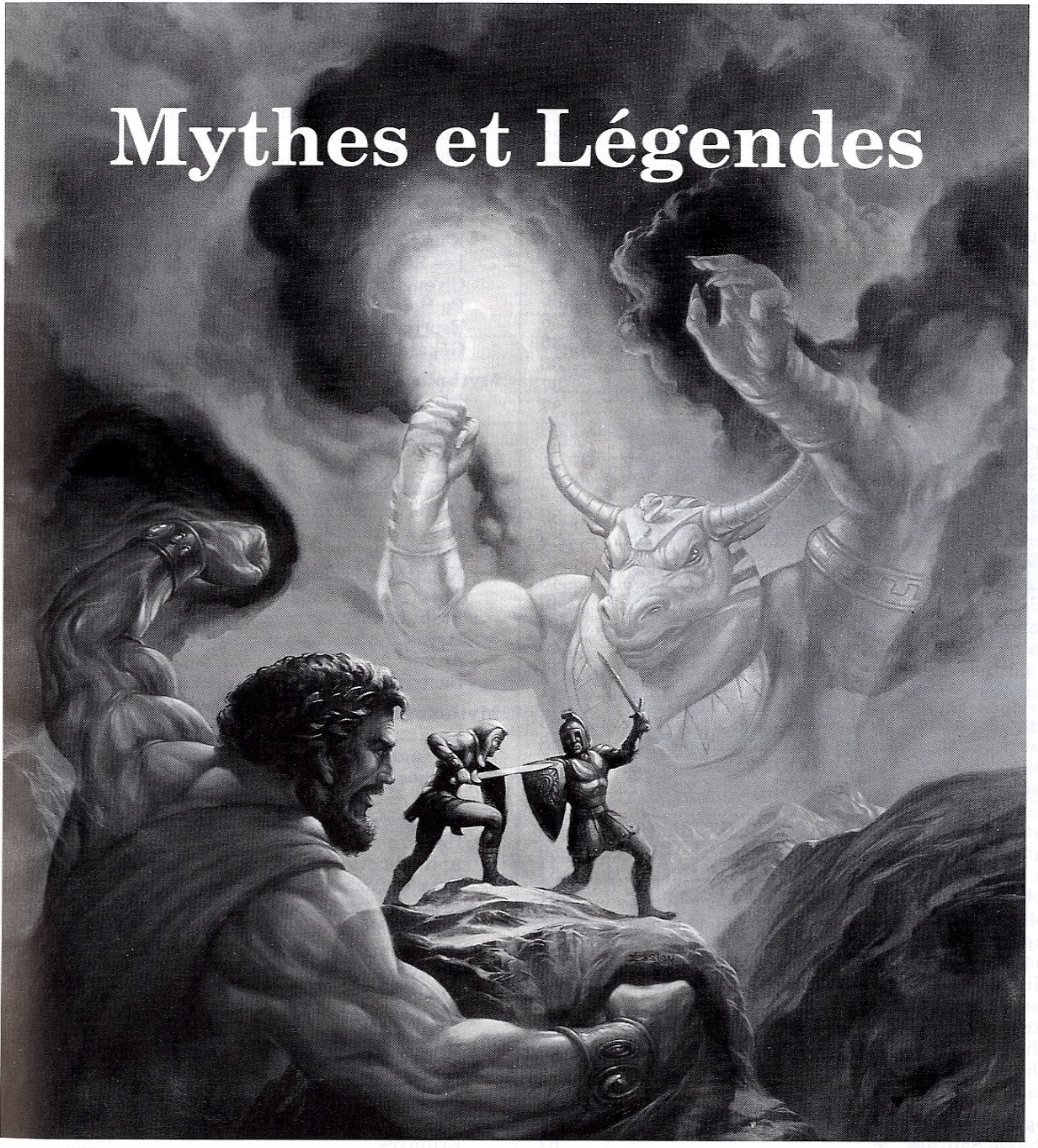


Mythes et Légendes

Cette nouvelle version révisée et mise à jour du classique accessoire de jeu d'AD&D® fournit l'essentiel des références nécessaires aux Maîtres de Jeu et aux Joueurs.

Le Mythes et Légendes décrit les divinités, les héros et les monstres de différentes cultures historiques, littéraires et mythologiques.

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition



La toute nouvelle édition entièrement révisée d'un classique du jeu AD&D® !

Table des Matières

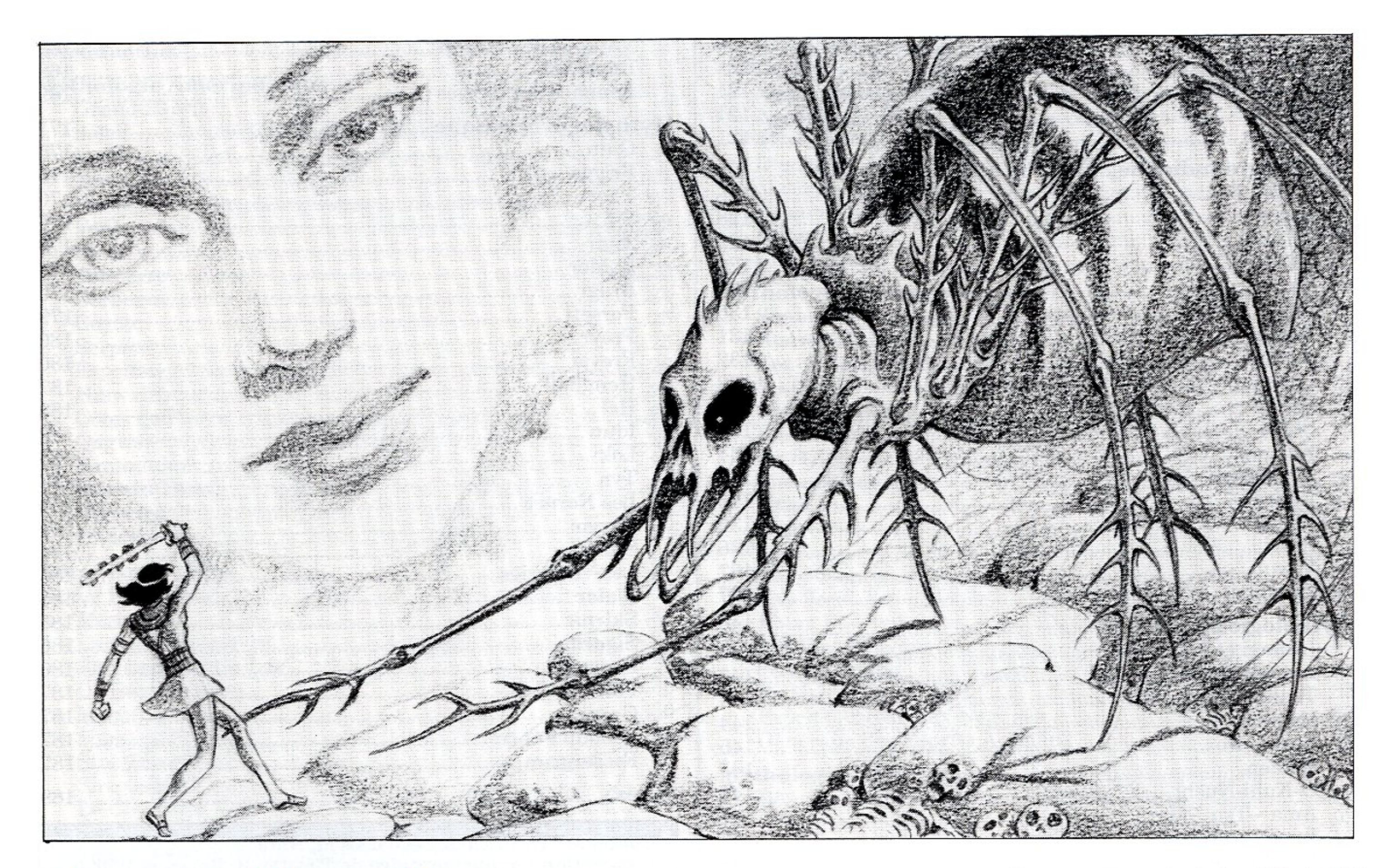
Conçu par Troy Denning et James M. Ward
Conception complémentaire de Timothy B. Brown et William W. Connors
Correction de la version orginale par William W. Connors
Illustrations en Noir et Blanc de George Barr et Terry Dykstra
Illustrations en Couleur de Erol Otus, Erik Olsen, Jean Elizabeth Martin, Jeff Easley, Carol Heyer, Roger Loveless, John et Laura Lakey et Kieth Parkinson
Icônes de Steven Sullivan
Conception Graphique de Stephanie Tabat
Cartographie
Supervision/Conception David Sutherland
Artiste John Knecht
Traduction de Jérôme Dumec
Correction/Révision de la version française par Luc Masset
Maquette de la version française : Hexagonal
Remerciements Particuliers à Gaye O'Keefe, Karen Boomgarden, Timothy B. Brown, Dale A. Donovan, Blake Mobley, Bruce Nesmith, Steven Schend et Dale "Slade" Henson.

Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par Random House Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jeu et du jouet par des distributeurs régionaux. Distribué en Europe par TSR Ltd.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Comment utiliser ce livre

Il vient un moment désespéré où tout Héros regarde en direction du ciel à la recherche de la faveur divine, où il lève ses bras vers les cieux et implore le cruel destin d'épargner sa vie.

Qui l'entend ?

Le *Mythes et Légendes* peut répondre à cette question. Il fournit les caractéristiques de jeu d'AD&D®, et des précisions pour jouer le rôle de dizaines de divinités venant des panthéons de onze civilisations différentes. Dans ce livre se trouvent des chapitres sur les mythologies des peuples Amérindiens, Aztèques, Celtes, Chinois, Egyptiens, Grecs, Indiens, Japonais et Nordiques. De plus, des chapitres décrivent en détail les contes du Roi Arthur et les dieux du monde de Nehwon de Fritz Leiber.

Le *Mythes et Légendes* décrit également quelques Héros et monstres provenant de la mythologie de chacune de ces sociétés, et présente également un bref résumé de leur culture. En bref, c'est un livre de référence rempli d'informations utiles pour n'importe quel Maître de Donjon désirant enrichir sa campagne d'AD&D®.

Comme beaucoup de lecteurs le noteront, ceci n'est pas la première édition du *Mythes et Légendes*. Avec la publication de la 2ème édition du jeu AD&D®, il a paru indispensable de mettre à jour l'ouvrage originel. La révision du *Mythes et Légendes* est bien plus qu'un réajustement des caractéristiques de jeu. C'est une réécriture complète du début à la fin, avec de nombreuses données totalement nouvelles. Même les anciennes informations ont été reconsidérées soigneusement et examinées sous un jour nouveau.

Cet ouvrage à été étoffé, passant ainsi de 128 à 192 pages. Là où l'ancien *Mythes et Légendes* mettait l'accent sur les mécanismes de jeu et sur les armes, le nouveau livre explique comment jouer le rôle des dieux et comment les utiliser dans une campagne fantastique. Il souligne également l'atmosphère culturelle, débutant chaque chapitre par un court résumé décrivant la société et la civilisation du peuple qui adorait les dieux du panthéon en question.

En dépit de l'augmentation de taille, la décision de se concentrer sur la façon de jouer un rôle nous a obligés à prendre quelques décisions difficiles. La fiche de chaque divinité a été enrichie afin de couvrir au moins une demi-page, en insistant sur des choses telles que les relations de la divinité avec ses fidèles et les tâches et pouvoirs spéciaux des prêtres qui l'adorent. Certains lecteurs seront, sans aucun doute, en désaccord sur certaines des informations elles-mêmes. De tels désagréments sont inévitables dans un projet d'une telle nature et d'une telle envergure.

Il est important, quand on lit et utilise le *Mythes et Légendes*, de garder nettement à l'esprit l'intention et le but qui le sous-tendent. Ce livre n'est, en aucun cas, un jugement sur la valeur ou la validité de n'importe quelle religion pratiquée en quelque point du monde que ce soit aujourd'hui ou par le passé. Il n'encourage, ni ne décourage de croire en une quelconque des divinités qui y sont répertoriées, pas plus que l'omission d'une quelconque religion reflète un jugement sur la valeur ou la validité de celle-ci. De tels jugements n'ont aucune place dans le jeu de rôles fantastique.

Le *Mythes et Légendes* ne prétend pas non plus être un ouvrage d'érudition. Une étude détaillée de ne serait-ce qu'une culture remplirait de nombreux livres de cette taille. Pour compliquer encore plus les choses, la mythologie est loin d'être une science exacte. Elle est en grande partie fondée sur une accumulation d'histoires transmises de génération en génération sur des milliers d'années. Ces histoires étant transmises d'un conteur à un autre, les détails étaient altérés assez naturellement, que ce soit intentionnellement, pour l'adapter aux besoins contemporains de la société, ou, de façon moins manifeste, par suite d'une mémorisation incorrecte ou d'une transformation des préjugés culturels. Il en résulte invariablement que plusieurs versions du même mythe existent côte à côte, présentant à celui qui les étudie un enchevêtrement de légendes, de faits et de fictions qui ne peut être démêlé.

Le *Mythes et Légendes* n'essaie même pas d'accomplir cette tâche considérable. Il choisit plutôt la version la plus adaptée à son propos et la propose à l'attention du Maître de Donjon. Dans au moins un cas, celui des Amérindiens, de nombreuses divinités sont des créations de toutes pièces de l'auteur, conçues pour rendre l'esprit d'une culture, non pour présenter des descriptions précises des dieux adorés autrefois par les véritables indigènes américains.

Jouer des êtres divins

Quand dans une partie d'AD&D® les divinités daignent remarquer ou intercéder dans les vies des mortels, c'est le Maître de Donjon qui doit jouer leur rôle. Jouer un dieu est un défi bien plus grand qu'endosser le rôle d'un sage, d'un marchand ou d'un monstre loquace. Les joueurs porteront une grande attention aux paroles et aux actions des divinités. Le MD doit donc être sûr de comprendre tout à fait ses divinités et prendre soin de les présenter sous un éclairage particulier.

Le principe le plus important, en ayant des dieux dans une campagne de jeu de rôles fantastique, consiste à les utiliser judicieusement et parcimonieusement. Il est certainement possible de mener une partie de jeu de rôles de haut niveau dans laquelle les dieux apparaissent couramment dans le but d'aider les Personnages-Joueurs. Mais une telle campagne obligerait à faire de telles concessions au niveau des règles qu'on pourrait difficilement encore appeler cela une partie d'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. AD&D® est conçu pour un niveau de jeu plus humain. Les personnages-joueurs sont héroïques non en raison des pouvoirs immenses qu'ils peuvent ou ne peuvent pas accumuler, mais en raison des terribles risques qu'ils prennent face à une mort imminente. Utiliser un dieu pour les sauver à maintes reprises de ces risques, revient à souiller l'esprit du jeu.

Mais les dieux ne sont pas pour autant des monstres super-puissants. La plupart d'entre eux sont capables de détruire un mortel par simple caprice. Mettre les personnages en conflit direct avec une divinité revient, presque toujours, à assurer une mort rapide et inévitable aux individus concernés — ce qui n'est pas très drôle, quel que soit l'angle sous lequel on l'envisage.

En dépit des deux précautions ci-dessus, les dieux sont un élément vital d'un monde fantastique. Depuis l'aube de l'histoire, chaque culture s'est efforcée d'expliquer les mystères du monde en termes compréhensibles par les humains et les hommes ont toujours tenté d'influer sur leur destin en faisant appel aux forces stupéfiantes qui avaient façonné leurs vies. Dans presque tous les cas, ils ont donné à ces forces des noms, des formes et des personnalités qu'ils pouvaient comprendre, au moins dans une certaine mesure. On a de plus attribué à ces forces des pouvoirs magiques. Pour gagner la faveur de ces êtres surnaturels, les peuples qui les avaient créés ont commencé à leur faire des offrandes de nourriture, de richesses et même de vie. C'est ainsi que sont nés les dieux des anciens ; et aucune campagne fantastique n'est complète sans son propre panthéon de tels êtres.

La nature des dieux d'une société est à la fois un reflet et un catalyseur de sa culture. Son panthéon personnifie sa vision du monde, influençant fortement le désir des personnages de cette société, la façon dont ils se comportent et les motivations qui les font entreprendre des actions héroïques. En termes pratiques les dieux devraient non seulement être utilisés pour donner une saveur à une campagne, mais aussi pour fournir des indications et des motivations aux personnages-joueurs. Chaque personnage-joueur devrait choisir une divinité dans le panthéon de sa culture et ensuite utiliser l'éthique de cette divinité comme guide des actions de son personnage. Par exemple, alors que la recherche de la fortune et de l'aventure serait une raison suffisante à un Nordique adorant Thor pour entreprendre un voyage maritime sans précédent, une montagne d'or motiverait difficilement un Amérindien vénérant le Grand Esprit pour traverser un petit lac à la pagaie sur son canoë.

De manière plus importante, l'alignement d'un personnage ne prend toute son importance que quand il est lié au culte d'une divinité. Quand le moment est arrivé de se comporter de façon appropriée à son alignement, la crainte de déclencher le courroux divin est un moyen de persuasion bien plus efficace que la menace de voir son alignement involontairement transformé.

Bien sûr, la présence des divinités a un impact bien plus important sur la classe des prêtres que sur n'importe quelle autre. Les prêtres doivent activement servir leurs divinités, et chaque fiche contient un paragraphe spécial spécifiant ce que la divinité en question attend exactement de ses prêtres. Le grand nombre de choix disponibles devrait également donner aux prêtres une place plus importante dans une campagne, avec même de plus grandes possibilités laissées au joueur au niveau de l'innovation créative et du jeu de rôles.

Les divinités et la campagne

A première vue, il peut s'avérer difficile pour le Maître de Donjon de choisir les dieux qu'il va mettre à la disposition de ses personnages-joueurs. Il devrait commencer par prendre en considération la nature de sa campagne, sélectionner ensuite le panthéon (ou les panthéons) possédant l'atmosphère la plus proche. Par exemple, ceux menant des campagnes Orientales pourraient prendre en considération les panthéons chinois ou japonais, ceux conduisant une campagne médiévale pourraient choisir les mythologies arthurienne, celte ou nordique, et ceux jouant des campagnes situées à des époques antiques pourraient choisir les mythologies égyptienne, grecque ou indienne. Les différents panthéons contenus dans le *Mythes et Légendes* ont été choisis pour fournir une gamme suffisamment large de possibilités pour couvrir à peu près tous les environnements.

Une fois que le MD a choisi le panthéon, les joueurs devraient choisir les divinités de leurs personnages au sein de celui-ci. Dans certains cas, un MD peut désirer utiliser deux panthéons ou plus dans sa campagne. Bien que cette situation soit à traiter avec soin (car chaque panthéon a sa propre vision particulière du monde qui peut ne pas être compatible avec celle d'un autre panthéon), c'est une décision parfaitement acceptable. Sinon, comme ce fut le cas jadis, différents panthéons peuvent être adorés dans différentes parties du monde, ou bien deux cultures peuvent être récemment entrées en contact l'une avec l'autre, les membres de chaque société adorant encore les dieux de leur propre panthéon. Il est même possible d'envisager une campagne dans laquelle sont adorées les divinités de tous les panthéons.

La chose la plus importante dont il faut se souvenir quand on choisit un panthéon et qu'on utilise le *Mythes et Légendes*, est qu'il présente une source d'informations, et non des règles. Bien que toute la matière contenue dans ce livre ait fait l'objet de recherches attentives, les informations qui sont ici présentées devraient être considérées comme un ensemble d'indications, que vous pouvez transformer et changer selon les besoins spécifiques de votre campagne.

Les relations existant entre les dieux de ce livre et les personnages-joueurs se situent, dans leur plus grande partie, au même niveau que celles existant entre les hommes et les fourmis. Bien que les dieux soient certainement au courant de l'existence des hommes, et qu'ils les trouvent à l'occasion amusants ou ennuyeux, ces derniers méritent difficilement toute leur attention. Si un homme est assez stupide pour irriter un dieu, il sera certainement remarqué — et ensuite broyé rapidement par le doigt surnaturel de la divinité.

Toutefois, à la différence des relations existant entre les hommes et les fourmis, il semble bien y avoir quelque chose de plus poignant dans l'association existant entre un dieu et ses fidèles. La nature exacte de ce lien reste malheureusement un mystère se situant bien au-delà de la compréhension des mortels et (à ce que disent certains) également de celle des immortels. Il suffit de dire que les dieux ont besoin de fidèles et qu'ils se donneront un peu de mal pour s'en assurer une bonne provision.

Un autre aspect intéressant des dieux est qu'ils ne peuvent être tués par rien d'autre qu'un autre dieu de stature supérieure, ou par un dieu d'une quelconque stature utilisant un artefact. Cela signifie qu'aucun mortel ne pourra jamais tuer quelque dieu que ce soit. Il pourrait être capable de lui infliger des dégâts suffisants pour le chasser ou le dissiper, en particulier si ce mortel utilise un artefact, mais le dieu se remettra toujours des dégâts subis. Il va sans dire que les dieux qui ont été attaqués et en particulier blessés d'une certaine manière, ne seront pas très contents du mortel responsable. Il ne se passera pas une fois sans qu'ils s'occupent de tels idiots rapidement — et ce, de façon permanente.

Heureusement pour des mortels aussi audacieux et imprudents, il n'est pas facile ne serait-ce que de trouver un dieu. Ils habitent pour la plupart sur les plans extérieurs. Ils ne visitent *jamais* les Plans Primaires sous leur aspect véritable, car ces plans sont le centre d'une telle attention divine qu'il est impossible pour une quelconque divinité, aussi puissante soit-elle, d'y entrer personnellement. Par conséquent, les Héros qui veulent affronter un vrai dieu doivent d'abord trouver un moyen de voyager jusqu'aux plans extérieurs et là, dépister le dieu qu'ils veulent trouver. Cette dernière action, bien sûr, n'est pas simple puisque les dieux peuvent se déplacer à volonté entre les plans, et qu'ils tirent souvent avantage de cette capacité quand ils poursuivent leurs activités personnelles.

Selon l'appréciation du MD, une campagne utilisant un seul panthéon peut se situer sur un Plan Primaire alternatif. Les dieux de ce panthéon (et de ce panthéon seulement) ont la permission de se rendre sur ce plan sous leur véritable forme. Dans certains cas, la forme véritable d'un dieu est décrite comme étant la terre, le ciel, la lune ou quelqu'autre phénomène naturel. Dans ces circonstances, la forme décrite est située sur un Plan Primaire alternatif. Si la campagne se situe sur le vrai Plan Primaire, alors la description fait simplement référence à l'essence du dieu, qui a été projetée dans le corps approprié.

Avatars

Lorsqu'un dieu a à faire sur les Plans Primaires, il doit envoyer un *avatar*. Un avatar est simplement une manifestation du dieu sur le Plan Primaire. Elle est loin d'être aussi puissante que le dieu lui-même ; c'est plutôt une projection du pouvoir du dieu sur le Plan Primaire. Souvenez-vous toujours qu'il y a une grande différence entre l'avatar et le dieu. L'avatar n'incarne qu'une petite portion du pouvoir du dieu.

A la différence du dieu lui-même, un avatar peut être détruit. Ce n'est jamais vu de manière bienveillante par le véritable dieu et a souvent pour conséquence une vengeance divine sous une forme ou une autre. Bien qu'ils puissent prendre de nombreuses formes différentes, le nombre d'avatar qui peut être créé et la fréquence à laquelle ils peuvent être remplacés dépendent de la stature du dieu (voir ci-dessous). Les avatars possèdent souvent des objets magiques d'un pouvoir incroyable. A moins que ce ne soit autrement spécifié, ces objets rejoignent le dieu en se téléportant lorsque l'avatar est détruit.

Les avatars ne sont pas affectés par les restrictions qui s'appliquent aux personnages normaux. Par exemple, ils ont souvent des scores de caractéristique supérieurs à 18, une résistance à la magie ; ils peuvent appartenir à n'importe quelle classe sans avoir à tenir compte des restrictions dues à l'alignement ou concernant les personnages à plusieurs classes ou multi-classé ; ils peuvent même être dotés d'une classe de personnage alors qu'ils endossent une forme animale. Ils bénéficient également d'un bonus aux dégâts (mais pas au TAC0) s'ils ont une Force dépassant 18. Toutefois, pour rendre compte de leur nature surnaturelle, leurs caractéristiques sont présentés plus selon le format d'une fiche de monstre que de celui d'une fiche de personnage. Leurs points de vie sont généralement calculés avec 8 points par dé de vie, et ils utilisent les tableaux de TAC0, jets de sauvegarde ainsi que les autres tableaux de statistiques des monstres. Utilisez toujours le TAC0 indiqué pour les avatars ; ils ne reçoivent pas de bonus au TAC0 ni pour la Force, ni pour les armes magiques.

Beaucoup d'avatars utilisent des armes en combat. Quand ils sont dotés d'attaques multiples avec une même arme, les dégâts infligés par l'arme ne sont indiqués qu'une fois, suivis par le bonus magique éventuel dont elle

peut bénéficier, le nom de l'arme (entre parenthèses) et enfin le bonus de Force de l'avatar. Si plusieurs armes sont susceptibles d'être utilisées, le mot "arme" apparaîtra et si les attaques sont effectuées sans arme, alors il n'y aura pas de renseignement entre parenthèses. Par exemple les données de dégâts d'un avatar brandissant une épée +3 et doté d'une force de 19 ressembleraient à ceci :

Dg 1d8+3 (épée) +7.

La plupart des avatars ont la capacité de ne se déplacer que sur terre. Cependant quelques uns peuvent également voler, nager ou fouir, souvent à la même vitesse que celle à laquelle ils se déplacent sur terre. Dans ces cas, le mode de déplacement supplémentaire de l'avatar est indiqué par une abréviation suivant l'indication de la vitesse de déplacement, comme ceci : VD 15 n. Si la vitesse de vol ou de nage est différente, l'abréviation sera précédée du nombre approprié. Dans les cas d'avatars volants, on considère toujours qu'ils sont dotés d'une classe de manœuvrabilité A.

Les avatars possèdent souvent des capacités particulières en plus des talents normaux dus à leur classe. Celles-ci sont décrites sur les fiches individuelles après "Att/Déf. Spéciales :".

De nombreux avatars ont la capacité de lancer des sorts. Les avatars de ce genre peuvent lancer des sorts quelle que soit leur forme, même animale. Ils n'ont besoin de faire aucun geste, ni de prononcer aucune parole, ni d'utiliser le moindre élément matériel. Quand ils décident de lancer un sort, celui-ci part tout simplement.

Les sphères ou les écoles auxquelles a accès un avatar sont répertoriées dans sa description. Un avatar a toujours accès à n'importe quel sort dans l'école ou la sphère, pourvu qu'il soit du niveau nécessaire vis-à-vis du niveau exigé. De plus, il ne peut lancer que le même nombre de sorts d'un niveau donné qu'un magicien ou un prêtre d'un rang comparable. Par exemple, un avatar doté des capacités d'un magicien du 12ème niveau et ayant accès à l'école de magie Illusion/Fantasme pourra lancer quatre sorts d'Illusion/Fantasme de chaque niveau jusqu'au cinquième et l'un quelconque des sorts d'Illusion/Fantasme du sixième.

Caractéristiques divines

Le lecteur remarquera que nulle part dans ce livre ne sont répertoriées les valeurs chiffrées des pouvoirs et caractéristiques des vrais dieux. Ceci est dû au fait que le pouvoir des dieux est tel qu'il est impossible de le quantifier. Les valeurs chiffrées deviennent quasiment dépourvues de signification quand on s'intéresse aux dieux.

Quoi qu'il en soit, certains dieux sont plus puissants que d'autres. Dans le *Mythes et Légendes*, les dieux sont classés selon plusieurs statures différentes : Supérieur, Intermédiaire, Mineur et Demi-Dieux. Il existe aussi une classe distincte pour les Héros. Ces hommes et femmes légendaires sont si renommés qu'ils ont mérité d'être inclus dans ce livre. Chaque classe possède certains pouvoirs et caractéristiques, qui sont décrits ci-dessous.

Eléments valables pour tous les dieux

Tous les dieux, des Supérieurs aux Demi-Dieux possèdent les pouvoirs décrits dans ce paragraphe. Bien que ce soit de puissantes aptitudes, les dieux présentés dans ce livre les considèrent comme allant de soi.

Immortalité : Tous les dieux sont immortels. La seule façon pour qu'un dieu meurt est qu'il soit détruit par un dieu de stature supérieure au cours d'un combat physique ou magique. Autrement, tout dieu subissant une attaque, qui devrait le détruire, ne fait que se disperser, pour se réassembler plus tard (lancez un dé de pourcentage pour déterminer le nombre de jours pris par cette opération). Par exemple, un dieu qui semble avoir été déchiré de part en part par un artefact puissant, ne fera donc que s'éparpiller, pour simplement se reconstituer par la suite.

Téléportation : Tous les dieux possèdent la capacité innée de se téléporter instantanément en n'importe quel point du même plan. Ils peuvent le faire à volonté et sans aucun risque d'erreur.

Initiative : Quand ils ont affaire aux mortels, tous les dieux bénéficient automatiquement de l'initiative. Bien sûr, ils peuvent simplement choisir d'attendre pour voir ce que les mortels choisissent de faire, mais ils peuvent toujours agir les premiers s'ils le désirent.

Compréhension des langues : Tous les dieux comprennent et peuvent parler n'importe quelle langue. On considère que cela comprend les langues parlées et écrites, tout autant que d'autres formes de communication, plus inhabituelles, comme le dialecte du feu follet, fondé sur la lumière et la couleur.

Utilisation de la magie : Tous les dieux peuvent utiliser n'importe quel sort de n'importe quel niveau. Ceci comprend les sorts de prêtres ou de magiciens. Mais les dieux ne sont pas soumis aux exigences concernant l'utilisation de livre de sorts, de prière ou d'élément matériel, verbal et somatique. Pour résumer, l'invocation de tels pouvoirs ne demande à ces êtres incroyables que le plus léger acte de volonté.

Dieux Supérieurs

En plus des capacités précédentes, les dieux Supérieurs peuvent pratiquement tout faire. Dans la plupart des cas, ils sont les dieux qui ont créé le reste du panthéon. Certaines de leurs capacités supplémentaires sont :

Changements de forme : Les dieux Supérieurs peuvent se transformer en n'importe quel objet, animé ou inanimé, de n'importe quelle taille. Dans certains cas, on a entendu dire que des êtres de cette stature avaient endossé des proportions planétaires.

Résistance à la magie : Les dieux Supérieurs ont une résistance de 100% à la magie normale, de 75% à la magie de dieux de rang inférieur et de 50% à la magie des autres dieux Supérieurs.

Jets de sauvegarde : Tous les dieux Supérieurs sont supposé réussir automatiquement tous les jets de sauvegarde qu'ils peuvent être amenés à effectuer. Ceci est un reflet de leurs grandes capacités, de leurs pouvoirs mentaux et de leur force physique.

Voyage entre les Plans : Tout comme ils peuvent se téléporter à travers l'espace sans risque d'erreur, ils peuvent également voyager à volonté entre les différents plans d'existence. Cependant, comme il a été mentionné plus haut, même ces êtres puissants ne peuvent pénétrer sur les Plans Primaires.

Capacités sensorielles : Ces êtres sont véritablement omniscients. C'est-à-dire qu'ils savent ce qui se produit partout à tout moment. Dans de nombreux cas, ils peuvent prédire avec précision les actions de mortels et d'autres dieux en se référant à leur immense savoir.

Création : Les Dieux Supérieurs peuvent créer n'importe quel objet, animé ou inanimé, qu'ils peuvent imaginer. Pourtant ce processus est épuisant, car ils convertissent leurs propres réserves d'énergie en objets physiques. Par conséquent, une divinité doit se reposer un tour par tonne de masse qu'elle désire manifester. Ainsi, la création d'une statue de 10 tonnes exigerait qu'après, le dieu se repose pendant 10 tours (100 minutes).

Vie et mort : Les dieux Supérieurs peuvent tuer n'importe quelle créature vivante mortelle d'une simple pensée. De la même manière, ils peuvent accorder la vie à tout mortel ayant été tué, où que ce soit. Bien sûr, un autre dieu Supérieur peut inverser immédiatement cet effet, s'il le désire.

Communication : Les Dieux Supérieurs peuvent parler directement et secrètement à n'importe quel être à travers n'importe quel vide et à travers n'importe quelle barrière physique ou mystique. Ce pouvoir transcende les limites de l'espace et des plans, mais pas (et c'est une règle) le temps.

Multi-tâches : Les dieux Supérieurs peuvent accomplir un nombre quelconque de tâches à la fois. Bien sûr, on peut appliquer des limites naturelles fondées sur leur forme physique courante, mais ils ne sont jamais sujets à une quelconque pénalité en raison de la complexité de leurs actions.

Avatars : Les dieux Supérieurs peuvent employer jusqu'à dix avatars en même temps, les déplaçant à volonté entre les plans. Si l'un de ceux-ci est détruit, il faut une journée pour en faire un autre.

Pouvoirs conférés : Un dieu Supérieur peut accorder n'importe quel pouvoir ou sort de n'importe quel niveau à ses prêtres. C'est par l'intermédiaire de cette capacité que les divinités donnent aux prêtres et aux paladins leurs pouvoirs magiques.

Dieux Intermédiaires

Les dieux Intermédiaires sont porteurs d'une grande quantité de pouvoirs, mais ils ne sont en aucun cas aussi puissants que les dieux Supérieurs. Une différence importante réside dans le fait qu'il leur manque les immenses pouvoirs créatifs des dieux Supérieurs et qu'ils ne sont en général pas les créateurs de leur panthéon (bien qu'ils puissent être les pères ou les mères d'autres dieux). Leurs pouvoirs comprennent :

Changements de forme : Les dieux Intermédiaires peuvent se changer en n'importe quel objet, animé ou inanimé. Les limitations de leurs pouvoirs empêchent l'objet d'être d'une taille supérieure à celle du plus grand objet similaire naturel ou enchanté déjà existant. Ainsi, un dieu Intermédiaire pourrait prendre la forme d'un gigantesque éléphant mâle, mais pas un qui soit plus grand que le plus grand rencontré dans la nature.

Résistance à la magie : Les dieux Intermédiaires ont 95% de résistance à la magie des mortels, 70% à celle des dieux de stature inférieure, 50% à celle des dieux de même stature et 25% à celle des dieux de stature Supérieure.

Jets de sauvegarde : Les dieux Intermédiaires sont dotés d'un jet de sauvegarde de "2" dans toutes les catégories. Ainsi ils n'échoueront que sur un jet naturel de "1".

Voyage entre les Plans : Les dieux Intermédiaires ont la même capacité de voyager entre les plans que les dieux Supérieurs. Ils sont tout aussi incapables d'entrer sur les Plans Primaires, mais en dehors de cela il n'y a aucun risque d'erreur.

Capacités sensorielles : Les dieux Intermédiaires savent toujours ce qui se passe à moins de 150 kilomètres de leur position actuelle. De plus, ils peuvent étendre leurs sens pour apprendre ce qui se passe à moins de 150 kilomètres de n'importe quel fidèle ou de n'importe quel objet sacré de n'importe quel dieu de leur panthéon.

Création : S'ils ne peuvent pas créer d'objets à partir de rien, les dieux Intermédiaires peuvent conjurer ou créer un double de tout objet qu'ils tiennent, pourvu que les matériaux nécessaires soient disponibles sur le même plan. Cependant c'est un processus épuisant et ils doivent se reposer un tour pour chaque tranche de 45 kg que pèse l'objet.

Vie et mort : Les dieux Intermédiaires, bien qu'incapables de causer directement la mort d'une créature vivante, peuvent arranger des accidents qui pourront tuer n'importe quel être mortel, n'importe où. Ils peuvent à volonté rappeler d'entre les morts tout être précédemment vivant, quel que soit le temps passé depuis que cet être est mort, et la localisation ou la condition actuelle du corps.

Communication : Les dieux Intermédiaires peuvent parler directement et secrètement à n'importe quel être à travers n'importe quel vide et à travers n'importe quelle barrière physique. A cet égard, leurs pouvoirs sont les égaux de ceux des dieux Supérieurs.

Multi-tâches : Les dieux Intermédiaires peuvent accomplir jusqu'à 100 tâches à la fois, sans subir de pénalité de quelque sorte que ce soit. Evidemment, on peut imposer à cette situation des limitations fondées sur la forme physique courante de la divinité.

Avatars : Les dieux Intermédiaires peuvent utiliser jusqu'à cinq avatars en même temps, les déplaçant à volonté de plan en plan. Si l'un de ceux-ci est détruit, il faut une semaine à la divinité pour en faire un autre.

Pouvoirs conférés : Les dieux Intermédiaires peuvent accorder n'importe quel pouvoir qui ne surpasse pas leurs propres pouvoirs, ou n'importe quel sort de n'importe quel niveau à leurs prêtres. Comme les dieux Supérieurs, ils utilisent ce pouvoir pour accorder des sorts à leurs prêtres.

Dieux Mineurs

Les dieux Mineurs servent les autres dieux dans le rôle d'assistants ou de domestiques. Leurs pouvoirs sont puissants, mais n'égalent en aucune manière ceux des dieux Supérieurs ou des dieux Intermédiaires.

Changements de forme : Les dieux Mineurs peuvent se changer en n'importe quel objet animé selon leur désir. Leur pouvoir est cependant restreint, de sorte que leur nouvelle forme sera un exemple moyen de la créature en question. Ainsi, si un dieu Mineur souhaite devenir un étalon, il ressemblerait en gros à n'importe quel autre étalon.

Résistance à la magie : Les dieux Mineurs ont 90% de résistance à la magie des mortels, 60% à la magie employée par les dieux de rang inférieur, 45% à la magie des dieux de même stature et 20% à la magie des dieux d'une stature supérieure.

Jets de sauvegarde : Les dieux Mineurs ont des jets de sauvegarde de "3" dans toutes les catégories. Ainsi, ils

n'échoueront à leur sauvegarde que sur des jets naturels de "1" ou de "2".

Voyage entre les Plans : Comme les dieux Supérieurs et Intermédiaires, les dieux Mineurs peuvent voyager à volonté entre les plans. Aucune barrière matérielle ou physique ne peut entraver ces déplacements et il n'y a aucun risque d'erreur.

Capacités sensorielles : Les dieux Mineurs savent toujours ce qui se passe à moins de 15 kilomètres d'eux. Comme les dieux Intermédiaires ils peuvent étendre leurs sens pour absorber la connaissance de tout ce qui transparaît à moins de 15 kilomètres de leurs fidèles ou de n'importe lequel de leurs objets sacrés.

Création : Les dieux Mineurs ne peuvent pas créer ni faire de double de quelque objet que ce soit. Mais ils savent où trouver tout objet déjà existant qu'ils désirent. S'ils désirent un objet qui n'existe pas, ils peuvent déterminer la localisation de ceux qui peuvent le fabriquer.

Vie et mort : Les dieux Mineurs ont aussi la capacité de rappeler d'entre les morts n'importe quel être précédemment vivant. Ils peuvent le faire à volonté et à travers toute distance ou barrière, quelle que soit la condition actuelle du corps.

Communication : Les dieux Mineurs ne peuvent communiquer avec leurs fidèles que par l'intermédiaire d'un rêve ou d'un avatar. Dans certains cas, ils créent des objets sacrés spéciaux qui leur permettent de communiquer directement avec leurs suivants.

Multi-tâches : Les dieux Mineurs peuvent accomplir jusqu'à cinq tâches à la fois, sans la moindre pénalité de quelque sorte que ce soit. Evidemment, sous certaines formes, ils peuvent rencontrer des limitations physiques au nombre d'actions qu'ils peuvent tenter.

Avatars : Les dieux Mineurs ne peuvent utiliser que deux avatars à la fois, les déplaçant entre les plans à volonté. Si l'un est détruit, il leur faut un mois pour en refaire un autre.

Pouvoirs conférés : Les dieux Mineurs peuvent accorder à leurs fidèles n'importe quel pouvoir qui n'excède pas les leurs ou des sorts jusqu'au 6ème niveau.

Demi-Dieux

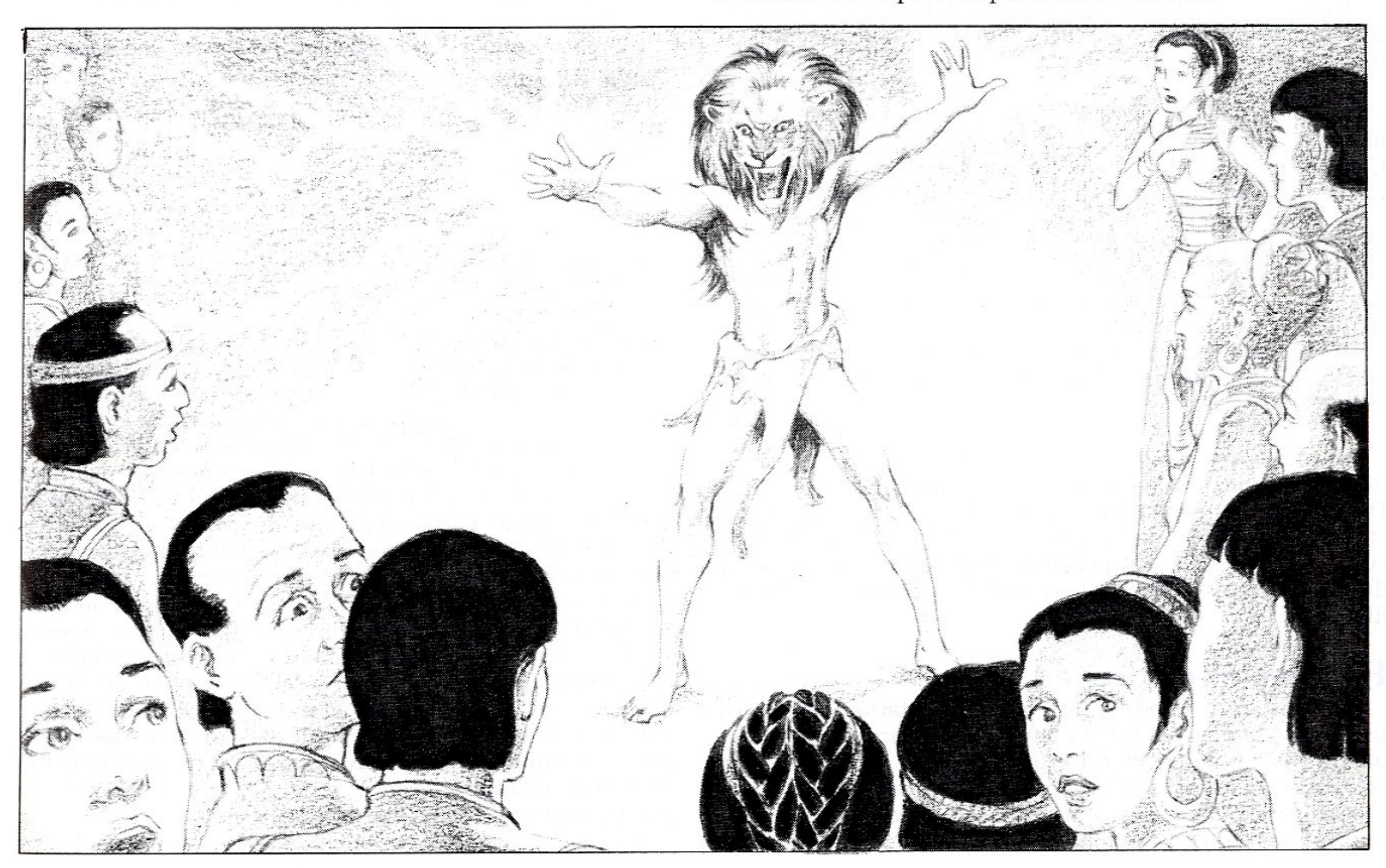
Les Demi-dieux sont les divinités les moins puissantes de tous les panthéons. Fréquemment, ce sont des mortels qui ont gagné le statut divin par l'intermédiaire de grandes prouesses. Ils ont les pouvoirs suivants :

Résistance à la magie : Les Demi-dieux ont une résistance à la magie des mortels de 70%, de 40% à la magie des autres demi-dieux et de 20% à la magie des dieux d'une stature supérieure.

Jets de sauvegarde : Les Demi-dieux ont un jet de sauvegarde de base de "4" dans toutes les catégories. Ainsi, ils n'échouent à leurs jets de sauvegarde que sur un jet naturel de "3" ou moins.

Voyage entre les Plans : A la différence des autres dieux, les Demi-dieux ne peuvent voyager entre les plans qu'avec l'aide de sorts ou d'objets magiques. En raison de cette limitation, ils ont plus tendance à rester sur un seul plan que n'importe quel autre type de dieu.

Capacités sensorielles : Les Demi-dieux ont la capacité de savoir ce qui se passe à moins de 1500 mètres d'eux ou de n'importe lequel de leurs fidèles.



Communication : Les Demi-dieux ne peuvent parler que par l'intermédiaire de leurs avatars. Dans de rares circonstances, ils ont façonné des objets sacrés qui leur permettent également de converser directement avec leurs suivants.

Multi-tâches : Les Demi-dieux peuvent accomplir deux tâches à la fois sans subir de pénalité. Dans de rares cas, la forme physique qu'ils ont choisie peut les limiter encore plus, bien que cela soit rare.

Avatars : La plupart des Demi-dieux ne peuvent utiliser qu'un avatar à la fois. Si cet avatar est détruit, il leur faut une année complète pour en façonner un autre. Cependant beaucoup de demi-dieux sont complètement incapables d'employer des avatars.

Pouvoirs conférés : Les Demi-dieux peuvent accorder n'importe quel pouvoir ou sort jusqu'au 5ème niveau à leurs fidèles et à leurs prêtres.

Héros

Les Héros sont des mortels légendaires qui ont accompli de tels hauts faits qu'ils sont devenus partie intégrante de la mythologie d'une culture. Ils n'ont aucun pouvoir semblable à ceux des dieux, bien qu'ils soient en général bien connus des divinités et qu'ils puissent avoir de fréquents rapports avec les immortels. Leur seul pouvoir réside dans le fait qu'ils ont souvent des scores de caractéristiques très élevés, des points de vie au maximum et qu'ils ne sont pas sujets aux restrictions concernant les personnages à plusieurs classes ou multi-classés.

Ascension divine

Comme il a été mentionné plus haut, il est possible pour un Héros de devenir un Demi-dieu. Pour ce faire, il faut remplir les conditions suivantes :

Le Héros doit avoir atteint un niveau d'expérience au moins égal au double du niveau moyen dans la campagne. Cependant, quel que soit le niveau moyen dans une campagne, le Héros doit être au moins du 15ème niveau.

Il doit avoir au moins un score de Caractéristique ayant été porté à 19 ou plus.

Il doit avoir un Charisme de 18, ainsi qu'un groupe d'au moins deux cents suivants le considérant déjà virtuellement comme une divinité.

Il doit être un bon et fidèle suivant de son alignement, sans avoir commis plus d'un acte incongru au cours de sa vie.

Si toutes ces conditions sont remplies, le MD peut, s'il le désire, choisir d'investir le personnage du statut de Demi-dieu. Les personnages auxquels a été accordé un tel statut deviennent partie intégrante du panthéon de leur culture. Si ce sont des personnages-joueurs, ils sont ôtés du jeu et traités, à partir de ce moment, comme des Demi-dieux.

Prêtres et divinités

Comme on pouvait s'y attendre les relations entre un prêtre et son dieu sont de la plus grande importance. C'est par la faveur de sa divinité qu'un prêtre reçoit ses pouvoirs spéciaux ainsi que la capacité de lancer des sorts.

Ces bénédictions ont cependant leur prix. En retour, la plupart des dieux attendent un certain nombre de services de la part de leurs prêtres. Parmi les nombreuses obligations d'un prêtre, il doit d'abord et avant tout œuvrer dans le sens des buts de sa divinité. Par exemple, si la divinité d'un prêtre est consacrée à la paix, il devra s'efforcer en permanence de promouvoir la paix et l'harmonie.

Deuxièmement, il doit se comporter d'un manière qui soit un exemple des enseignements de sa foi. Même lorsqu'il accompli son travail de tous les jours, le prêtre doit s'affirmer comme un brillant exemple des valeurs que son dieu défend.

Une autre tâche importante réside dans l'obligation d'étendre l'influence de sa foi. Quelque soit l'endroit où se trouve le prêtre, il ne doit manquer aucune opportunité d'expliquer les enseignements de sa religion aux non initiés, en montrant un soin particulier à mettre en valeur les récompenses accordées lorsqu'on adore sa divinité. En liaison avec cette tâche, le prêtre doit toujours se comporter de telle manière que cela rejaillisse de façon appropriée sur sa divinité.

Le Maître de Donjon doit aussi être sûr que le prêtre a bien le sens de sa position au sein de sa communauté et de la hiérarchie de sa religion. Au sein de la plupart des sociétés, les membres du clergé sont des membres respectés (ou parfois craints). Les prêtres qui s'engagent dans des aventures sont d'ordinaire considérés comme non orthodoxes et ne sont tolérés qu'à contre-cœur. Au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux et de l'importance dans leur ordre, il ne fait aucun doute que les membres plus âgés exerceront des pressions croissantes sur ces individus afin qu'ils s'installent et qu'ils adoptent un style de vie plus sédentaire. Bien sûr, ce n'est probablement pas ce que veut la divinité elle-même et ce conflit peut provoquer plus d'une controverse mineure.

Même s'il est un "clerc aventurier", on attend d'un prêtre qu'il soutienne son ordre. Cela consiste souvent à donner à l'ordre une partie (ou la totalité) de son trésor. Mais ses supérieurs peuvent aussi lui demander d'entreprendre certaines mission dangereuses pour le compte de l'ordre.

Selon la religion, et la décision du MD, on demande parfois au prêtre d'accomplir certains rituels ou services. Nombre d'entre eux sont répertoriés dans les fiches individuelles sous la référence "Devoirs du Clergé", mais le MD doit se sentir libre de remplacer ou modifier les responsabilités énoncées, s'il le désire.

Les prêtres peuvent parfois tomber en disgrâce au sein du culte de leur divinité. Ceci entraîne toujours une perte, au moins temporaire, de pouvoirs et de sorts. Si le prêtre transfère son adoration sur une autre divinité, et qu'il a été un suivant de valeur de la précédente, il y a 75% de chances pour que la seconde divinité accepte le personnage en tant que prêtre. Un tel changement est toujours accompagné d'une perte suffisante de points d'expérience, pour que le prêtre se retrouve à mi-chemin du niveau immédiatement inférieur et de son niveau actuel.

Bien sûr, il existe de nombreuses façons pour les prêtres de mécontenter leur divinité en dehors d'un changement de loyauté. Des violations du code de conduite de l'alignement sont toujours considérées comme, au moins, des transgressions mineures et sont en général punies par une perte temporaire de sorts de bas niveau. Les transgressions mineures peuvent en général être corrigées par un acte de pénitence, comme le jeûne, la méditation ou le don d'une petite somme d'argent à l'ordre.

La négligence de l'accomplissement des rituels ap-

propriés, ou des échecs dans l'accomplissement des buts de la divinité sont des exemples de transgressions modérées. De telles infractions sont punies par la perte de pouvoirs accordés et de sorts de haut niveau et ne peuvent être corrigées que par une pénitence majeure. En plus d'une période de jeûne ou de méditation, le prêtre doit donner au moins un objet magique modérément puissant à l'ordre (sans qu'il puisse jamais plus s'en servir), et/ou entreprendre une quête dangereuse pour le compte de la divinité.

Tout prêtre qui commet une hérésie, une deuxième transgression modérée, qui désobéit ou qui ignore volontairement sa divinité a commis une transgression majeure. De telles transgressions sont toujours punies par une perte immédiate et totale de tous les pouvoirs et sorts de prêtres. Si la divinité est neutre ou mauvaise et que l'offense a été suffisamment sérieuse, la transgression majeure peut même être punie de mort (sous une forme que la divinité a le pouvoir d'arranger). La pénitence, si la divinité la permet, doit être accompagnée d'un sacrifice complet de toutes les possessions (à l'exception d'un jeu de vêtements normaux et d'une arme non-magique). Le prêtre dans l'erreur doit ensuite entreprendre une croisade apparemment impossible impliquant un risque de mort élevé puis donner tout le trésor récupéré, y compris les objets magiques, à son ordre.

Heureusement, pour la majorité des prêtres le chemin est étroit mais bien indiqué. Pour un prêtre franc et fidèle c'est une chose rare que de commettre une transgression même mineure. En gros, la majorité des prêtres ne devrait jamais avoir à faire de pénitence pour quoi que ce soit de pire qu'une transgression mineure.

Repousser les Morts-vivants

La capacité de faire fuir ou de détruire les morts-vivants est un avantage majeur partagé par les fidèles de nombreuses divinités. Il existe deux versions de ce pouvoir dans le jeu AD&D®. L'une est disponible aux prêtres d'alignement bon et l'autre aux prêtres d'alignement mauvais. Les personnages qui sont neutres (que ce soit loyal neutre, chaotique neutre ou totalement neutre) sont en général incapables d'utiliser ces pouvoirs.

La version bonne de ce pouvoir est brièvement décrite page 37 du *Manuel des Joueurs*, et avec plus de détails aux pages 79 et 80 du *Guide du Maître*. La version maléfique est décrite page 80 du *Guide du Maître*. Dans ce livre nous faisons référence à ce dernier pouvoir sous le terme "commander aux morts-vivants".

Suivants non-humains

Le *Mythes et Légendes* s'inspire de l'Histoire en ce qui concerne ses dieux et ses Héros. De ce fait, les divinités se trouvant dans ces pages ne reflètent que l'expérience humaine. Si le contenu du jeu AD&D® était purement historique, cela ne présenterait aucun problème. Cependant, il est plus que cela. Il comprend des races telles que les elfes, lesquels n'ont jamais véritablement honoré notre monde de leur présence.

Quand vous préparez une campagne et que vous choisissez dans ce livres les panthéons que vous allez utiliser, souvenez-vous des non-humains qui se trouvent dans votre monde. Assurez-vous que certaines divinités sont prévues pour être les patronnes des elfes et d'autres pour les nains, gnomes, petites-gens, etc. Dans de nombreux cas la manière la plus simple de le faire est d'adapter un (ou plusieurs) des dieux présentés dans le *Mythes et Légendes*. Lorsque vous choisissez des cultes pour les non-humains ou pour les demi-humains, assurez-vous d'avoir à l'esprit les idéaux de leur race. Par exemple, les elfes peuvent trouver le dieu nordique Balder digne de respect en raison de son intérêt pour la beauté et le charisme. D'un autre coté, les nains peuvent ne pas être impressionnés par un tel personnage — mais Thor... voilà un dieu auquel les nains peuvent accorder leur respect !

Notes explicatives

Pour pouvoir fournir autant de renseignements que possible dans le moins de place possible, nous avons suivi un format strict dans le *Mythes et Légendes*. Chaque fiche suivra un style standard, dont les éléments principaux sont :

Paragraphe d'introduction des mythologies

L'introduction de chaque chapitre comprend un court résumé à propos de la culture qui a créé le panthéon en question. Ces renseignements historiques se révéleront d'une grande aide pour replacer les dieux de cette mythologie dans leur contexte et pour ajouter de la saveur aux campagnes les utilisant. Cependant, si le Maître de Donjon prévoit de situer sa campagne dans l'une de ces périodes historiques, il ferait bien d'aller faire un tour dans la bibliothèque ou la librairie la plus proche à la recherche d'ouvrages complémentaires. Il est impossible de fournir en simplement quelques pages tous les détails nécessaires pour étoffer une telle campagne.

Après les résumés historiques se trouve un paragraphe constitué de nouveaux sorts et objets magiques qui ont été conçus spécialement pour les campagnes utilisant des divinités provenant de ces mythologies. Dans certains cas, nous avons ajouté à ce paragraphe (ou nous y avons substitué) de nouvelles classes de personnages. En raison du fait que ces nouveaux sorts, objets et classes de personnages ont été conçus spécialement pour ces mythologies, nous vous recommandons de ne pas les utiliser en dehors de campagnes utilisant les dieux de ces panthéons.

L'introduction comprend également le plan de certains bâtiments qui peuvent se rencontrer au sein de cette culture, tels qu'un temple, une ferme ou un château. Ceux-ci ont été intégrés comme des exemples architecturaux qui ajouteront de la saveur aux campagnes reposant sur ces mythologies.

Fiches individuelles

Après l'introduction viennent les fiches qui décrivent individuellement les dieux, les Héros et les monstres. Chaque fiche décrivant une divinité est arrangée dans l'ordre suivant :

- Nom (et stature) de la divinité
- Description de la divinité
- Comment jouer son rôle
- Description de l'avatar
- Devoirs du Clergé

Les fiches décrivant les Héros et les monstres sont semblables à celles décrivant les divinités et utilisent des abré-

viations chiffrées pour présenter les renseignements de jeu sous une forme condensée. Cependant, le texte des fiches de Héros ou de monstres tend à être plus court, ne présentant qu'un résumé de l'histoire et des capacités du Héros ou du monstre.

Abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans le *Mythes et Légendes*.

Abréviations concernant l'Alignement : lb (loyal bon); nb (neutre bon); cb (chaotique bon); ln (loyal neutre); cn (chaotique neutre); lm (loyal mauvais); nm (neutre mauvais); cm (chaotique mauvais); b (bon); m (mauvais); c (chaotique); n (vrai neutre); l (loyal).

Caractéristiques des divinités : Les caractéristiques de jeu AD&D® de toutes les divinités sont présentés selon le format suivant :

Caractéristiques : AL lb ; ALF tout b ; ZdC soleil ; SY boule de lumière.

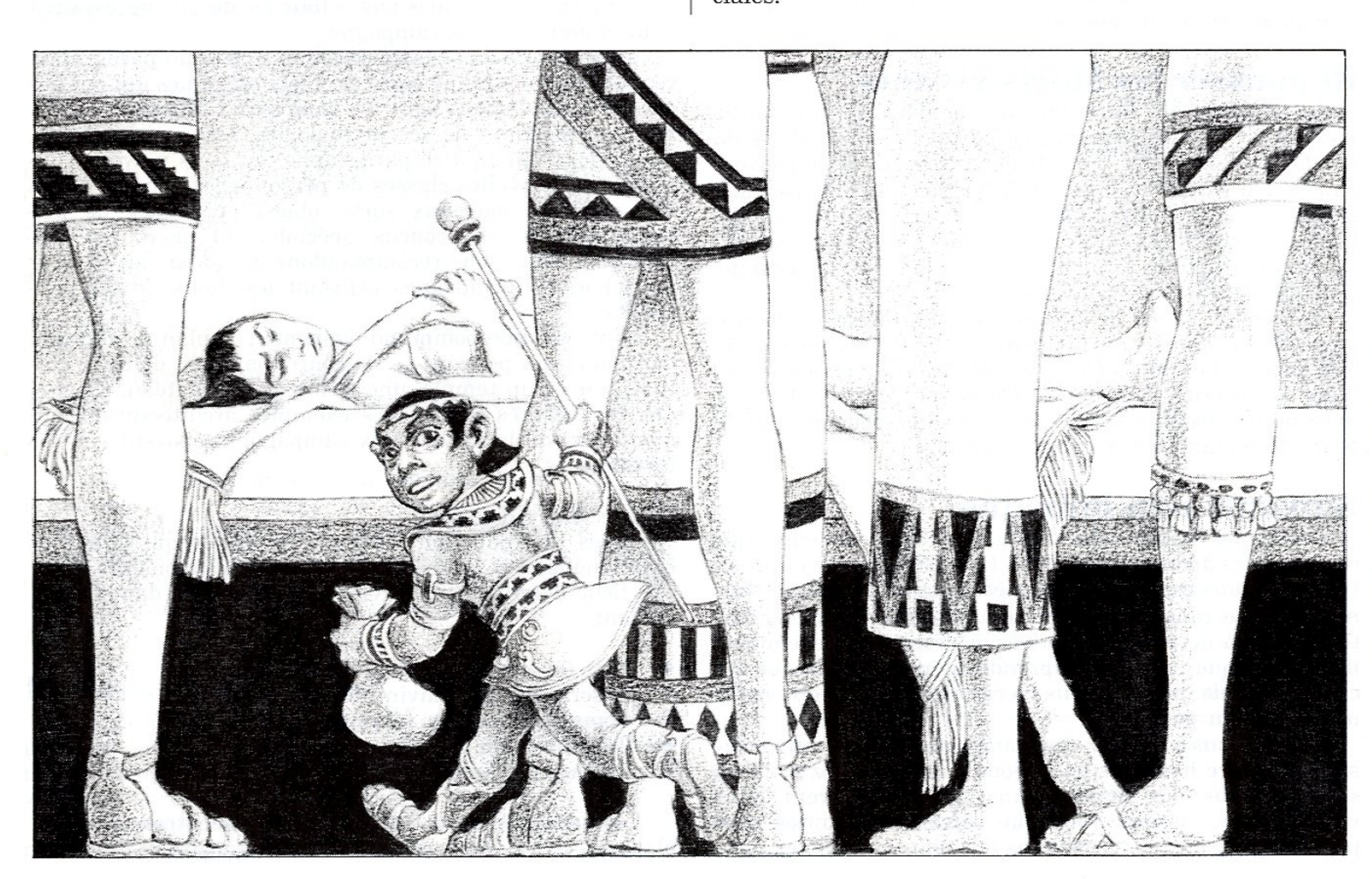
AL = alignement du dieu
ALF = alignement des fidèles du dieu
ZdC = zone de contrôle ; autrement dit, les aspects de la nature sur lesquels la divinité exerce une influence
SY = une courte description du symbole utilisé par les fidèles de la divinité.

Caractéristiques de l'Avatar : Les renseignements de jeu AD&D® de tous les avatars rencontrés dans le *Mythes et Légendes* sont présentés selon le format suivant :

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15 v	TA 1,80 m	RM 15%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 (épée) +4

For = Force
Dex = Dextérité
Con = Constitution
Int = Intelligence
Sag = Sagesse
Cha = Charisme
VD = Vitesse de Déplacement ; v = vitesse en volant, n = vitesse en nageant, f = vitesse en fouissant, s = vitesse en sautant
TA = Taille (Notez que les tailles sont données en mètres)
RM = Résistance à la magie
CA = Classe d'Armure
DV = Dé(s) de Vie
PV = Points de Vie
#AT = nombre d'attaque(s) par round
TAC0 = pour toucher une armure de classe 0
Dg = dégâts typiques infligés par attaque (voir "Avatars" plus haut)

A la suite des caractéristiques de l'avatar se trouve un paragraphe qui détaille ses attaques ou ses défenses spéciales.



Devoirs du Clergé

En dernier lieu nous vous présenterons des informations concernant aussi les prêtres de la divinité. Tous ces renseignements suivront le format suivant :

Obligations et pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP masse et bâton ; RA a ; SI Générale, Soins, Divination ; PC 1) *guérison*, 10) *rappel à la vie* ; RM repousser.

CR = scores de caractéristique requis pour devenir un prêtre du clergé de cette divinité. "Standard" signifie que les obligations standards répertoriées dans le *Manuel du Joueur* d'AD&D® 2ème Edition s'appliquent.

AL = alignements acceptables pour les prêtres de cette divinité

AP = armes permises aux prêtres de ce culte

RA = restrictions d'armure pour les prêtres de ce culte. Vous pourrez rencontrer les codes suivants :

- a (aucune restriction)
- b (Ne peut porter que des armures non-métalliques)
- c (Ne peut porter que des armures métalliques)
- d (Ne peut porter aucune armure magique)
- e (Ne peut porter que des armures magiques)
- f (Ne peut porter que des armures faites par des prêtres du même culte)
- g (Ne peut porter aucune armure)

SI = sphères de sorts de clerc auxquelles la divinité donne accès à ses prêtres. Une sphère suivie d'une "*" indique que seul un accès mineur est autorisé dans cette sphère.

PC = pouvoirs spéciaux communément conférés par la divinité à ses prêtres. Un nombre précédant le nom d'un pouvoir indique que ce pouvoir est conféré au prêtre lorsqu'il atteint ce niveau. A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, ces pouvoirs peuvent être utilisés une fois par jour. Par exemple "10) *rappel à la vie*" signifie qu'au dixième niveau le prêtre se voit conféré la capacité *rappel à la vie* une fois par jour.

RM = la capacité de *repousser* ou de *commander* les Morts-Vivants.

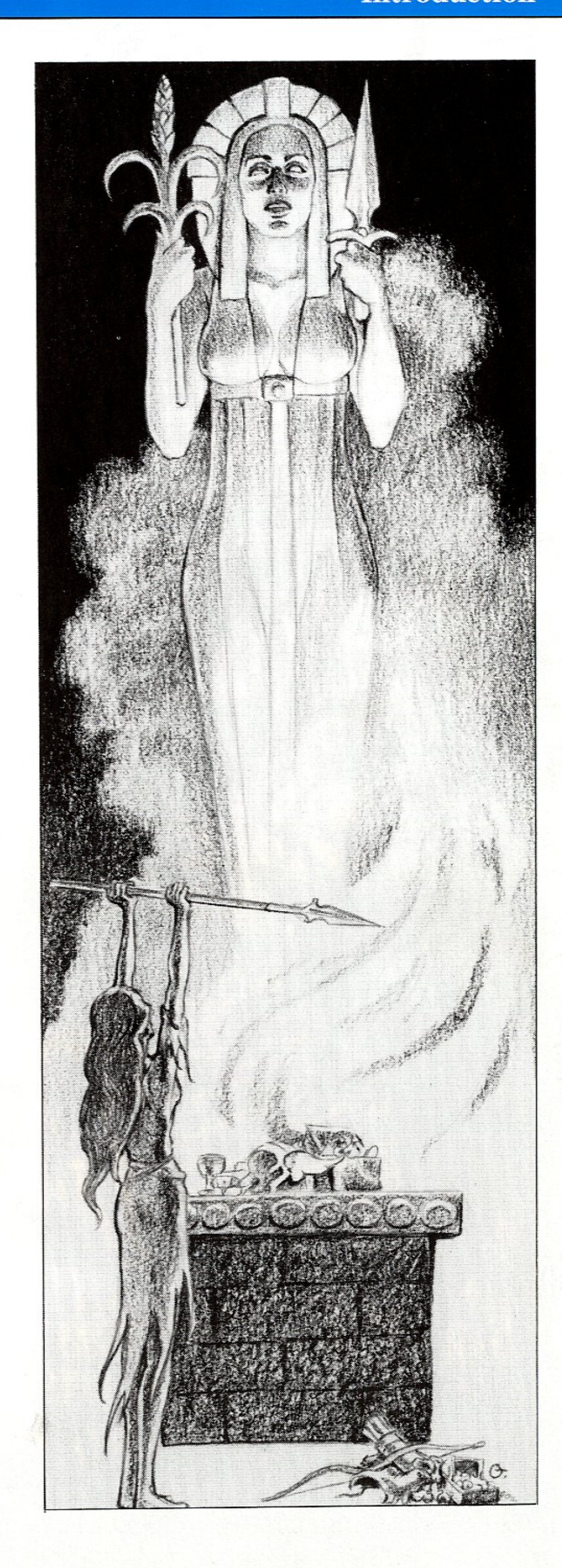
Le *Mythes et Légendes* vous offre également les caractéristiques de nombreux Héros et monstres propres à une mythologie donnée. Les Héros sont présentés sous un format similaire à celui utilisé pour les avatars. Bien que l'ordre des caractéristiques répertoriés soit différent dans leur cas, les abréviations sont les mêmes et ne devraient créer aucune confusion dans l'esprit du lecteur.

Les caractéristiques des monstres sont présentés, comme pour les Héros, dans un format similaire à celui utilisé pour les avatars. Cependant les renseignements suivants n'apparaissent que dans le cas des monstres :

Nb. = Nombre apparaissant lors d'une rencontre typique.

NM = Niveau de Moral du monstre.

PX = Points d'Expérience attribués pour avoir vaincu ce monstre.




Roger Loveless

Jadis, l'Amérique du Nord était peuplée par un grand nombre de tribus Indiennes. Ce livre ne suffirait pas pour simplement toutes les décrire ; et encore moins pour disserter sur les différences existant entre les divinités reconnues par chacune d'entre elles.

Les mythologies de l'Amérique du Nord étaient aussi variées et nombreuses que les différentes nations indiennes qui habitaient le pays. Des Iroquois, qui vivaient dans les contrées boisées luxuriantes de ce qui est maintenant le Nord Est des Etats-Unis, aux Apaches, qui résidaient dans les déserts au nord du Mexique, les membres de chaque tribu avaient leurs propres interprétations sur le monde surnaturel et sur la place qu'ils y occupaient. Toute tentative d'incorporer l'ensemble des divinités reconnues par ces diverses tribus comme partie intégrante d'un panthéon unique, sera inéluctablement pleine de lacunes inexplicables et de détails contradictoires.

Heureusement, il existe de nombreuses analogies entre les tribus, même chez celles se trouvant à deux endroits opposés du continent. Dans le cadre d'une campagne, nous pouvons utiliser ces analogies pour tracer quelques lignes directrices, plutôt vagues et approximatives, qui nous permettront de créer un panthéon unique et consistant là où, dans la réalité historique, aucun n'existait.

Tout d'abord, quelque soit leur lieu de résidence, les Indiens d'Amérique du Nord étaient très proche de la nature — probablement plus proches que n'importe quelle autre civilisation (ou plus précisément, groupe de civilisations) de n'importe quelle autre partie du globe, et ce, quelle que soit l'époque considérée. De nombreuses tribus vivaient dans des maisons provisoires ou transportables, comme les wigwams ou les tipees, et passaient leur vie à suivre les troupeaux de gibier dont leur existence dépendait. D'autres tribus vivaient dans des hogans ou des adobes, maisons de nature plus permanente, se nourrissant d'une agriculture primitive et de la récolte des richesses de la nature.

Quelle que soit la manière dont ils subvenaient à leurs besoins, les Indiens vivaient à la merci de la nature. Les troupeaux de gibiers pouvaient s'éloigner, la chasse devenait alors plus difficile, ou les criquets pouvaient arriver et détruire toute une récolte de maïs. Ce n'est pas surprenant qu'en essayant de comprendre les forces mystérieuses qui leur apportaient abondance ou famine, les Indiens en aient conclu que la nature était remplie d'esprits invisibles qui choisissaient à certains moments de les aider et à d'autres de ravager leurs existences.

Le monde des Indiens n'est pas uniquement habité par des hommes, mais aussi par une force magique invisible qui réside dans chaque aspect de la nature — dans les pierres, les plantes, les animaux et les hommes eux-mêmes. Souvent cette force magique prend la forme d'esprits qui sont associés à certains animaux ou végétaux. Par conséquent, la plupart des divinités Indiennes sont associées à une certain aspect de la nature, comme un animal, une créature ressemblant à un homme, ou même une force naturelle comme une saison ou un phénomène climatique. Dans de nombreuses tribus, les enfants étaient nommés en honneur d'un esprit particulier, en croyant ou en espérant que l'esprit retournerait cet honneur en devenant le gardien surnaturel de l'enfant.

Le point de vue des indiens sur le surnaturel n'était pas limité à leur propre monde. La plupart des tribus croyaient en un Monde Supérieur, où les plus grands esprits résidaient, y compris ceux ayant précédé la création du monde physique. Il y avait aussi un Monde Inférieur, où (dans de nombreux cas) l'essence des morts résidait pour l'éternité. Dans certaines tribus, les Indiens croyaient que le Monde Supérieur contenait des images qui descendaient sur le monde physique pour devenir des hommes, alors que dans d'autres, ils pensaient que les premiers hommes avaient rampé pour sortir des cavernes profondes menant au Monde Inférieur.

Qu'ils aient pensé que les hommes venaient d'en haut, d'en bas, ou qu'ils avaient existé de tout temps, de nombreux Indiens croyaient en une divinité puissante, appelée aussi bien le Grand Esprit que Père le Ciel, Maître de la Vie, le Grand Mystère, le Grand Manitou ou Wakonda. Le Grand Esprit est le premier des esprits et on lui associe un grand pouvoir et une grande bienfaisance.

Le Grand Esprit est réputé habiter le Monde Supérieur, qui est normalement inaccessible aux hommes mortels. Par conséquent, les oiseaux et les autres créatures ailées sont souvent utilisées comme intermédiaires avec ce royaume. De la même manière, les serpents et les créatures fouisseuses servent souvent de messagers avec le Monde Inférieur, qui est lui aussi inaccessible, sauf par la mort.

Les Indiens ne partagaient pas de croyance unique en ce qui concerne la création du monde ; et de nombreuses tribus considéraient d'ailleurs que le monde avait toujours existé. Cependant, parmi les tribus qui disposaient d'un mythe de la création, on pensait généralement que le monde avait été tiré des eaux par un quelconque esprit puissant, celui-ci n'étant pas toujours Wakonda.

Les divinités du panthéon Indien se trouvent le plus souvent sur le Monde Supérieur ou sur le Monde Inférieur. Ces demi-plans se situent sur les Plans Extérieurs, avec un accès direct vers les Grands Terrains de Chasse Bienheureuse où les divinités Indiennes passent le plus clair de leur temps. Il y a de nombreuses portes reliant le Monde Inférieur et le Monde Supérieur à la portion des Plans Primaires occupée par les tribus indiennes.

Nouveaux Sorts

Forme d'Esprit Animal (Altération)

3ème niveau de Prêtre

Sphère : Animale
Portée : toucher
Eléments : V, S
Durée : 1d10 jours
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort est le plus souvent utilisé sur des guerriers et des rôdeurs voulant accomplir un quelconque acte héroïque. *Forme d'esprit animal* peut être lancée sur soi-même ou sur une autre personne volontaire. Après être entrée en transe pendant au moins une heure, la personne affectée peut se transformer en un membre typique de l'espèce de son esprit animal. Il devient cet animal à tout point de vue, recevant toutes ses caractéristiques et capacités normales, mais en conservant son intellect humain. Il utilise la table de combat de l'esprit animal, mais utilise les tables de jet de sauvegarde correspondant à sa forme humaine. Tout ce qu'il porte devient une partie de la forme animale, mais revient à la normale quand il reprend sa forme initiale. Le sort dure 1d10 jours, et ni le lanceur, ni la personne affectée, ne disposent d'un quelconque moyen de contrôle sur cette durée.

Ce sort ne peut être utilisé pour prendre la forme d'animaux surnaturels ou de créatures d'une taille surnaturelle, comme les oiseaux-tonnerres. Si une telle tentative est faite, la personne affectée prend la forme d'un type similaire de créature — dans le cas de l'oiseau-tonnerre, ce sera, par exemple, un aigle.

Mauvaise Médecine (Enchantement/Charme)

4ème niveau de Prêtre

Sphère : Charme
Portée : ligne de vue
Eléments : V, S, M
Durée : spécial
Temps d'Incantation : 2
Zone d'Effet : individu (ou village)
Jet de Sauvegarde : annule

Mauvaise médecine est un sort puissant, utilisé la plupart du temps par des prêtres irrités se vengeant de ceux qui les ont mis en colère. Le sort modifie le TAC0, le jet de sauvegarde, le moral et les dégâts de la cible de - 2. Il est en général lancé sur une seule personne, mais un prêtre d'un niveau supérieur ou égal au 16ème peut le lancer sur plus de 300 créatures (animales ou humaines), du moment qu'elles sont rassemblées sur une zone d'une superficie inférieure à 4000 m2. Le jet de sauvegarde du village est aligné sur le personnage possédant le jet de sauvegarde le plus faible.

Pour annuler une *mauvaise médecine*, un prêtre de niveau égal ou supérieur à celui du lanceur initial doit lancer le sort inverse sur la (les) victime(s). Si ce n'est pas possible, le sort peut aussi être annulé par un sort de *délivrance de la malédiction* ou de *souhait*.

S'il n'est pas lancé pour dissiper une *mauvaise médecine*, le sort inverse, *bonne médecine*, n'est pas aussi puissant que dans sa forme vengeresse. Il augmente le TAC0, les jets de sauvegarde, le moral et les dégâts de la cible de +1 pendant 1d10 rounds. Il peut être lancé sur un village entier, mais seulement si tous les occupants sont rassemblés dans une zone d'un diamètre inférieur ou égal à 30 m.

Les éléments matériels de l'un ou l'autre comprennent une poignée d'herbes courantes dans la zone, une serre d'aigle (pour *mauvaise médecine*) ou une plume d'aigle (pour *bonne médecine*) et le venin d'un serpent venimeux.

Nouveaux Objets Magiques

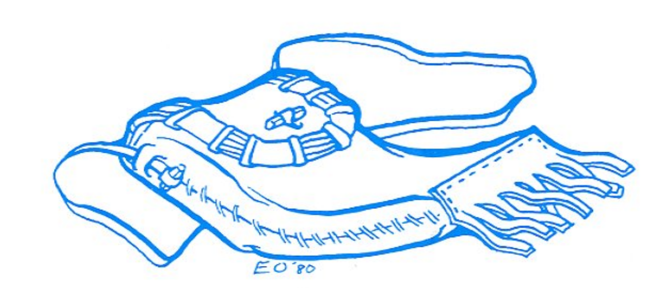
Bourse Totem

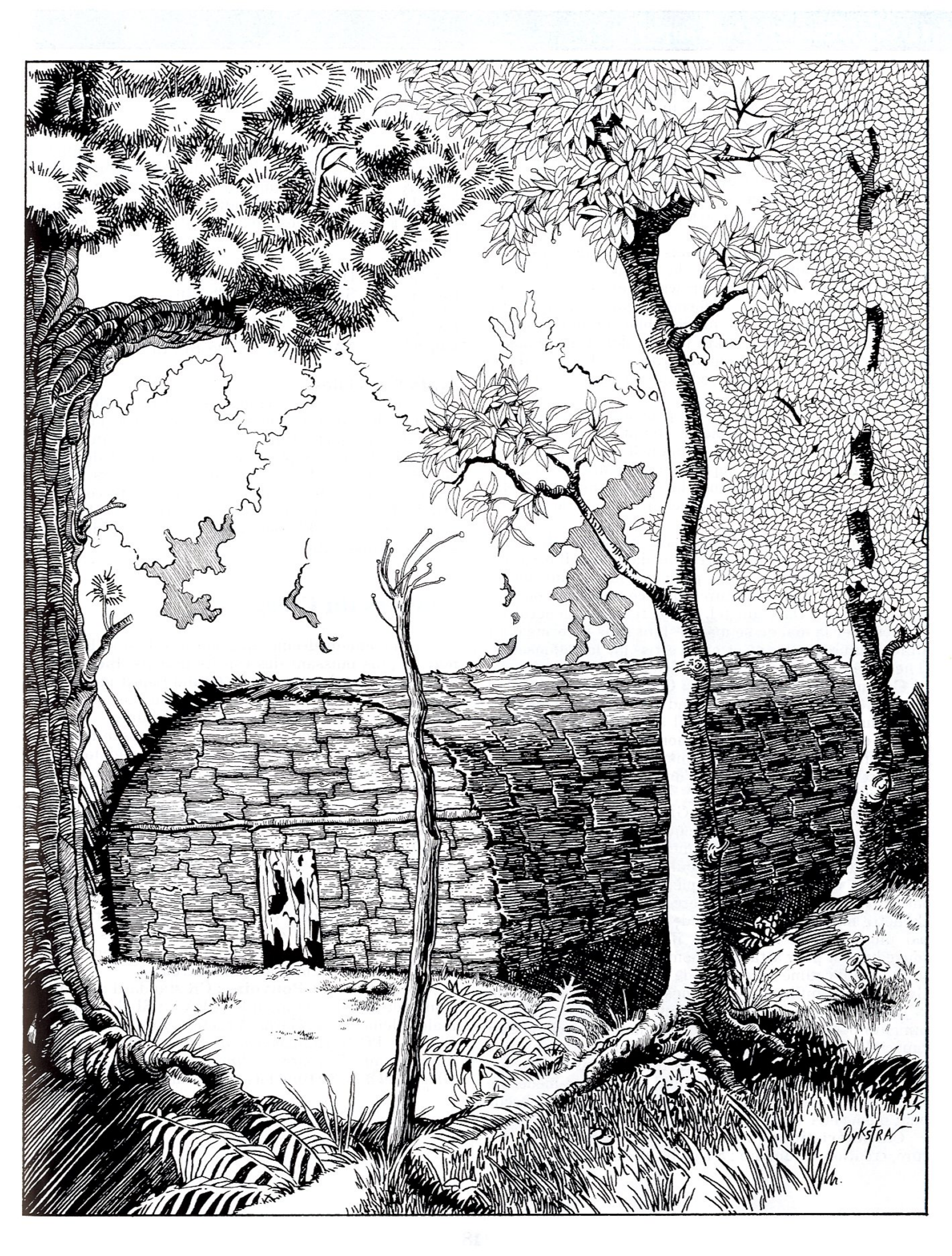
Une *bourse totem* est un ensemble de 5 à 10 objets totémiques placés dans une pochette de cuir, ayant pour but d'imprégner le porteur de ses propriétés magiques. Pour créer une *bourse totem*, un guerrier entre en transe (en général avec l'aide de son homme-médecine) et contacte son esprit gardien. Il lui demande alors de l'aider dans la création de cet objet magique. Après avoir considéré avec attention la personnalité et la nature du guerrier, l'esprit choisit 4 à 9 objets (1d6 +3) que le guerrier doit collecter. En général, plusieurs de ces objets, seront difficiles ou dangereux à se procurer, comme par exemple, une griffe d'ours, la queue d'un serpent à sonnette géant ou une plume prise dans un nid d'aigle.

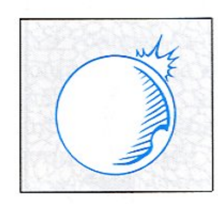
Une fois qu'il a rassemblé tous ces objets, le guerrier va voir l'homme-médecine de sa tribu et demande son aide pour lier ensemble mystiquement les objets. L'homme-médecine demande alors au guerrier de ramener un dernier objet rare. La plupart du temps, il choisit un objet dont il a besoin pour effectuer ses tâches chamaniques et, quand le guerrier le lui a ramené, il en prend une partie pour son usage personnel.

Une fois que tous les objets ont été rassemblés, l'homme-médecine effectue une cérémonie les liant en une *bourse totem* que le guerrier portera en permanence à partir de cet instant. La *bourse totem* procure les bénéfices suivants à son propriétaire : +2 à tous les jets de sauvegarde, le guerrier n'est surpris que sur un 1, sa CA sans armure tombe à 2 et il soustrait un point de chaque dé de dégâts quand il est touché par l'arme d'un ennemi.

Si la *bourse totem* est ôtée du corps du porteur, tous ses bénéfices disparaîtront de manière permanente. Il ne pourra en obtenir une autre. Une *bourse totem* ne peut être bénéfique qu'au guerrier qui l'a fait et à personne d'autre.




DYKSTRA



Le Grand Esprit réside dans le Monde Supérieur et constitue la plus puissante des divinités des Indiens d'Amérique du Nord. Bien qu'il soit incorrect de dire qu'il est le chef ou le dirigeant du panthéon, il est le maître de la lumière et du souffle de la vie. Sans lui, aucune chose vivante n'habiterait le monde physique.

Le Grand Esprit est connu sous une grande variété de noms, comprenant le Maître de la Vie, Père le Ciel, Grand Mystère, Wakonda, Tirawa, Voûte des Cieux, et le Kitcki Manitou. Dans sa forme originelle, il apparait comme étant un disque de lumière blanche plus brillant que le soleil, les mortels osant le regarder étant toujours aveuglés (pas de jet de sauvegarde possible). Seul un autre dieu Supérieur peut redonner la vue à un mortel ainsi marqué.

Le Grand Esprit a tous les pouvoirs d'un dieu Supérieur. De plus, il contrôle le climat du monde physique, peut prendre la forme d'un quelconque animal naturel (bien que l'animal apparaisse toujours être fait de lumière) et animer ou donner la vie à n'importe quelle substance, que ce soit de la roche, du bois, ou de la chair morte.

Bien que le Grand Esprit soit conscient de toute chose, il n'intervient que rarement dans les affaires des hommes. Il ne déroge à ce principe que si une forme quelconque de mal surnaturel menace une tribu ou une nation entière. Dans un tel cas, il tente en général de contrecarrer le mal en se manifestant sous la forme d'un animal impressionnant et en avertissant les offenseurs. Il ne se résout à enlever la vie qu'en dernier ressort.

Comment jouer son rôle : Comme il a été dit plus haut, le Grand Esprit ne répond que rarement aux invocations des mortels, bien qu'il soit toujours conscient de tout ce qui se passe dans le monde physique. Quand il intervient dans des affaires humaines, cela sera toujours de son propre fait et au profit d'un grand nombre de gens d'alignement bon.

Très occasionnellement, le Grand Esprit enverra un présage à un homme-médecine qui le vénère. Ce présage prendra toujours la forme d'une lumière brillante, faisant en général ressortir la couleur convenant au message de la divinité. Par exemple, si le Grand Esprit est satisfait des efforts d'un clerc, il peut envoyer une chouette blanche sur l'épaule de l'homme. S'il est irrité par une infidélité importante, il peut envoyer un aigle rouge luisant pour attaquer l'homme-médecine.

Quand il estime nécessaire de discipliner un prêtre, le Grand Esprit inflige des punitions impliquant en général la lumière, d'une manière ou d'une autre. Une punition mineure peut consister à priver l'homme-médecine de sa capacité à voir les couleurs, tandis qu'un châtiment plus sévère peut aller jusqu'à la cécité totale. Dans des cas extrêmes, comme par exemple quand un homme-médecine trahit son propre peuple et le Grand Esprit, l'offenseur peut même être frappé à mort par un éclair.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC vie, nature, création et lumière ; SY globe brillant.

Avatar du Grand Esprit

(rôdeur 14, druide 18)

Le plus souvent, l'avatar du Grand Esprit apparait sous la forme d'un ours blanc et lumineux, mais il peut prendre la forme de n'importe quel animal se trouvant dans la nature. Il possède toujours le bénéfice de toutes les capacités spéciales de l'animal dont il a choisi la forme.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 18	Cha 16
VD 20 f,n	TA 3m et +	RM 55%
CA -3	DV 18	PV 144
#AT 3	TAC0 3	Dg 1d8/1d8/1d12 +7

Att/Déf spéciales :
Les caractéristiques ci-dessus sont celles de la forme préférée de l'avatar, l'ours. L'avatar garde la capacité qu'a un ours d'étreindre ses victimes, faisant 2d4 +7 points de dégâts supplémentaires sur un jet de toucher de 18 ou plus. Même sous sa forme d'ours, l'avatar conserve la possibilité de lancer des sorts comme un druide du 18ème niveau, tous les sorts des sphères Générale, Animale, Elémentaire, Végétale et du Climat étant à sa disposition.

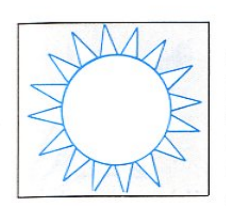
Devoirs du Clergé

Un homme-médecine, qui adore le Grand Esprit vénère le plus puissant des esprits indiens. Bien qu'il ait accès à de grands pouvoirs, le Grand Esprit ne les donne rapidement ou facilement que rarement. Les prêtres doivent mener des vies d'une vertu exemplaire.

Ils doivent toujours s'efforcer de chasser le mal du monde par leur bonté et leur sagesse, ne comptant sur la force que quand les vies de leurs ouailles sont en danger. Les clercs du Grand Esprit ne peuvent jamais vivre dans des tribus mauvaises ou belliqueuses, à moins que ce ne soit pour infléchir leurs voies criminelles.

En tant que prêtre du Grand Esprit, un homme-médecine doit s'efforcer constamment de favoriser la vie et la nature. Il doit se nourrir selon un régime végétarien et ne peut jamais manger de viande, même dans les circonstances les plus désespérées. Etant donné que le Grand Esprit demeure si distant, ses Clercs ne président que peu de cérémonies et n'implorent son aide que dans les situations les plus extrêmes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP fronde et armes contondantes ; RA b ; SI Générale, Animale, Elémentaire, Garde, Végétale, Protection, Soleil et Climat ; PC 5) *changement de forme* (formes animales uniquement), 7) *contrôle climatique* (rayon de 1,6 km), 10) *rappel à la vie* (une fois par semaine) ; RM néant.



Soleil, parfois appelé Shakuru, est chargé par le Grand Esprit de dispenser chaleur et lumière sur le monde. A part le Grand Esprit, Soleil est le plus puissant des esprits indiens dominants. Bien qu'il serve la volonté du Grand Esprit, il ne lui est pas subordonné de manière servile, car il est libre de quitter sa charge quand il le désire.

La plupart des jours, Soleil est clairement visible sous sa forme véritable, un disque flamboyant de lumière. On raconte qu'il marche d'un coté du monde vers l'autre, donnant chaleur et lumière sur les terres où il passe. Soleil a le pouvoir de créer de la chaleur et de la lumière partout où il est visible, bien qu'il utilise souvent son pouvoir de manière incohérente.

Comment jouer son rôle : A la différence du Grand Esprit, Soleil est lourdement impliqué dans les affaires des hommes. Comme il marche à travers le ciel chaque jour, il ne peut s'empêcher de voir ce que font les tribus. Quand il est content de leurs actions, il brille avec intensité sur leurs terres et maintient la chaleur. Quand il est mécontent, cependant, il ne se montre pas et le jour est sombre et froid. Quand il est en colère, il brille avec une très grande intensité ; les hommes ont alors chaud et sont fatigués, les plantes se dessèchent.

Malheureusement, Soleil est d'un caractère inconstant et il est difficile de déterminer ce qui le mettra en colère et ce qui lui plaira. De plus, il n'est pas de ceux qui envoient des messages subtiles. Souvent, le premier signe de la colère de Soleil peut être un coup de soleil en pleine nuit, ou une fatigue soudaine et prononcée, empreinte de chaleur. Soleil ne punit que rarement les prêtres indignes par la mort, cependant. Si un prêtre l'offense trop gravement, Soleil coupera simplement la connection spirituelle qui donnait ses pouvoirs à l'homme-médecine.

Caractéristiques : AL cn ; ALF tous sauf mauvais ; ZdC lumière, chaleur ; SY soleil.

Avatar de Soleil

(guerrier 14, illusionniste 14)

L'avatar de Soleil prend la forme d'un guerrier à la peau et aux cheveux jaunes, d'une grande force et d'un grand attrait physiques. Il peut faire appel à l'école de magie Illusion/Fantasme pour ses sorts.

For 20	Dex 20	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 15 v	TA 1,8 m	RM 35%
CA 0	DV 14	PV 126
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d8/1d8 +8

Att/Déf spéciales : Quand quelqu'un regarde l'avatar de Soleil avec une mauvaise intention, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine d'être définitivement aveuglé. Une fois par round, Soleil peut lancer une boule de feu jusqu'à 500 mètres sans pénalité pour la portée. Elle fait 2d10 de dégâts pour chaque 100 mètres traversés. L'avatar de Soleil peut se déplacer à la même vitesse en vol ou au sol.

Devoirs du Clergé

Les hommes-médecine consacrés à Soleil passent la majeure partie de leur temps à tenter d'apaiser leur esprit tutélaire. Ils envoient constamment des messagers au Monde Supérieur, sous forme d'oiseaux vigoureux, porteurs de supplications. Quand Soleil brille trop fortement et trop longtemps, ils doivent passer des heures de pénitences rigoureuses sans fin dans l'espoir de calmer sa colère. Si Soleil choisit de ne pas briller, ils doivent souvent passer des jours pour l'implorer de se montrer.

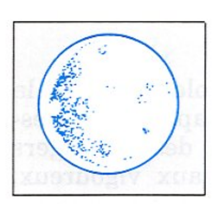
L'une des obligations les plus importantes des hommes-médecine voués à Soleil est de le saluer chaque matin. Le moyen le plus sûr pour un prêtre d'encourir le courroux de Soleil est de faire la grasse matinée.

Une autre cérémonie importante est la Danse du Soleil accomplie tous les printemps. L'homme-médecine doit passer une semaine entière à danser. C'est pendant cette période que les jeunes guerriers, espérant les faveurs du Dieu, doivent endurer un test de douleur pour prouver leur valeur.

Dans chaque tribu, l'homme-médecine, le plus expérimenté adorant Soleil, reçoit le pouvoir d'appeler et de commander aux oiseaux de proie, lesquels servent de messagers vers le Monde Supérieur.

Obligations et Pouvoirs : CR Standard ; AL n'importe quel bon ou neutre ; AP arc, tomahawk (hachette), bâton ; RA b ; SI Soleil, Générale, Soins* et Protection* ; PC spécial (voir ci-dessus) ; RM repousser.





Lune, connue aussi sous le nom de Pah, est la soeur de Soleil. Sa tâche, qu'elle accomplit avec zèle mais de façon variable selon ses phases, consiste à illuminer la nuit. Son apparence est constamment changeante, bien qu'elle prenne le plus souvent la forme d'un disque argenté brillant. Le pouvoir d'éclairer l'obscurité est sien ; tout comme celui de tenir en respect les choses dangereuses qui se cachent dans la nuit.

Comment jouer son rôle : Lune est particulièrement bien disposée envers les femmes et il y a 10% de chances supplémentaires qu'elle réponde à une demande d'aide si elle émane d'une femme. Les bons présages de Lune prennent en général la forme d'une visite de son avatar, mais elle exprime son déplaisir uniquement par son absence. Elle ne punit que rarement les individus qui l'ont irritée, coupant simplement alors la connection spirituelle qui existe avec elle.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC lumière, protection, femmes ; SY disque argenté.

Avatar de Lune

(barde 10, prêtre 12)

Les avatars de Lune sont des femmes magnifiques. Dans des situations dangereuses, elles sont accompagnées chacune par 25 guerriers dévoués du 3ème niveau.

For 16	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 18	Cha 20
VD 14 v	TA 1,5 m	RM 30%
CA 1	DV 12	PV 84
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d4 +1

Att/Déf spéciales : Tout mâle sensible regardant l'avatar de Lune doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou tomber sous son contrôle. Elle lance des sorts comme un clerc du 12ème niveau, mais elle dispose de tous les sorts de niveau 1 à 6 des sphères de Charme, Soins et Protection. L'avatar de Lune vole à la même vitesse que celle avec laquelle elle se déplace sur terre.

Devoirs du Clergé

Les clercs de Lune doivent répondre à toutes les exigences cléricales standards, mais doivent aussi être des femmes d'alignement bon. Lune décourage ses prêtresses de s'engager dans des combats, mais elles peuvent se défendre avec des couteaux si elles sont attaquées. Lune leur donne un accès majeur aux sphères de Protection et Soins, et un accès mineur à celles de Charme et Création.

Elle donne toujours à ses prêtresses le pouvoir de créer de la *lumière* dans un rayon de 3 m, celles-ci devant conserver une lumière allumée dans leurs tipees ou campements en permanence.

Obligations et Pouvoirs : CR standard (toujours de sexe féminin) ; AL bon ; AP couteau ; RA b ; SI Générale, Protection, Soins, Charme*, et Création* ; PC 1) *lumière* (rayon de 3m) ; RM néant.



Terre est connue sous plusieurs noms : Terre Mère, Nokomis ou la Grand-Mère. Elle est le commencement et la fin de toute vie, car toutes les créatures mortelles jaillissent de ses entrailles à leur naissance et y retournent après leur mort. Elle nourrit tout animaux, hommes et plantes, et fournit l'Eau de la Vie.

Terre tire son pouvoir du Grand Esprit, qui lui a donné la capacité et la tâche d'entretenir la vie. Cependant, elle est libre d'utiliser son pouvoir comme elle l'entend et n'a pas à lui en rendre compte de manière servile. Elle peut créer jusqu'à 256 km² de terre ou 38 millions de litres d'eau, à volonté et sans se fatiguer. De plus, elle peut accélérer, ralentir ou contrôler la croissance de n'importe quelle plante ; mais aussi provoquer des tremblements de terre d'une telle magnitude que tout ce qui se trouve dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou être détruit.

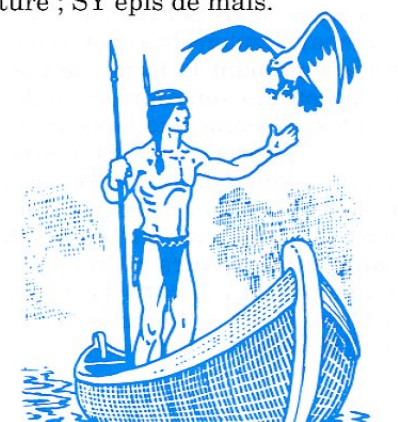
Terre est en général visible sous sa vraie forme par tous les mortels, bien que peu d'entre eux réalisent qu'ils la regardent. Elle demeure dans le sol sur lequel ils se tiennent, dans le terrain qu'ils cultivent, et dans les rochers sur lesquels ils s'assoient. Ceux qui savent quoi chercher, la sentent comme une présence chaude les entourant totalement.

Comment jouer son rôle : Terre est une divinité patiente et attentive. Elle est la plus à même, parmi les divinités supérieures indiennes, de répondre aux supplications individuelles de ses croyants. En terme de jeu, la chance de base de réponse est augmentée dans tous les cas de 1% par niveau du suppliant et de 5% si c'est un prêtre de son ordre.

Terre préfère guider ses fidèles à travers une vaste gamme de présages. A peu près n'importe quoi peut servir de signe de son plaisir ou de son déplaisir : un aigle blanc, un loup noir, un arbre enflammé. Souvent, la signification de tels messages est assez obscure et le destinataire doit entrer dans une transe profonde pour en clarifier la signification.

Cependant, si elle estime nécessaire de discipliner un impie, les punitions de Terre sont sévères et manifestes. Dans le cas d'offenses tribales, elle envoie souvent une inondation ou un tremblement de terre pour dévaster les pêcheurs. Les individus sont un petit mieux loti : être attaqué par un ours noir ou mordu par un serpent, constituent des signes clairs de son hostilité.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n ou nb ; ZdC vie, nature, nourriture ; SY épis de maïs.



Avatar de Terre
(druide 18)

L'avatar de Terre prend toujours la forme d'une vieille femme. Elle lance des sorts comme un druide du 18ème niveau, mais elle peut faire appel à n'importe quels sorts de clercs des sphères Animale et Végétale.

For 18/00	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 19	Cha 14
VD 15 f	TA 1,5 m	RM 35%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d6 +7

Att/Déf spéciales : L'avatar de Terre ne peut être blessé par des armes faites de matériaux naturels non travaillés. Par exemple, un gourdin en bois ou une tête de flèche en pierre ne lui font aucun dégât, mais elle est affectée normalement par toute arme en métal forgé. L'avatar de Terre peut creuser à travers la terre ou la roche à la même vitesse que celle avec laquelle elle se déplace à la surface.

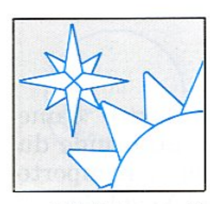
Devoirs du Clergé

Les clercs de Terre doivent répondre aux conditions standards des druides, sauf qu'ils doivent toujours être d'alignement neutre bon. En général, mais pas toujours, ses prêtres sont des femmes. De toute façon, qu'ils soient hommes ou femmes, ses clercs doivent prouver leur fertilité en étant parents de 4 à 8 enfants résidant dans leur maison. La perte de la capacité à porter des enfants est considérée comme un signe évident que l'individu a perdu la faveur de Terre, bien que cela arrive rarement même aux plus âgées des ses clercs.

Les prêtresses adorant Terre président à deux importantes cérémonies dans l'année : la Bénédiction du Printemps, quand la vie revient des entrailles de la Grande Mère, et les Sacrifices de l'Automne, où des objets magiques importants doivent être enfouis dans les champs ou jetés dans les torrents, de telle manière que la vie reviennent au printemps dans les champs.

Les clercs adorant Mère Terre peuvent utiliser des bâtons ou des faucilles pour se défendre et, si nécessaire, pour empêcher la profanation de la terre. Terre accorde à ses prêtresses un accès majeur aux sphères Animale et Végétale et un accès mineur seulement aux sphères Elémentaire, de Conjuration et de Climat. Une fois qu'elles ont atteint le 4ème niveau d'expérience, elle leur donne aussi la possibilité d'invoquer et de commander 1 à 6 loups. Au 8ème niveau d'expérience, elle leur accorde la capacité de faire grandir instantanément un arbre par jour, jusqu'à 18 mètres de hauteur, pourvu qu'elles aient les graines appropriées pour les planter. Au 12ème niveau, elle leur accorde la capacité de se déplacer sur l'eau comme s'il s'agissait de la terre.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un druide ; AL nb ; AP bâtons ou faucilles ; SI Générale, Animale, Végétale, Elémentaire*, Conjuration* et Climat* ; PC 4) *conjuration et commandement de 1 à 6 loups* ; 8) *croissance d'arbre* (voir ci-dessus) 12) *marche sur les eaux* ; RM repousser.



Le Grand Esprit a donné à Etoile du Matin le Souffle de Vie, qu'il doit répandre sur la terre à chaque aurore. Il est libre d'utiliser son don comme il l'entend, mais c'est en général un dieu bienveillant qui accomplit sa tâche avec loyauté.

Visible sur les Plans Primaires comme la dernière étoile dans le ciel chaque matin, Etoile du Matin ressemble sous son apparence véritable à un jeune homme teint en rouge, portant des mocassins, une lourde robe, une unique plume d'aigle duveteuse, aussi teintée en rouge, et un serre-tête. Etoile du Matin peut animer toute matière, même de la roche.

Comment jouer son rôle : Aussi longtemps que les prêtres voués à Etoile du Matin s'efforcent de promouvoir la vie, ils conservent la faveur du dieu. Mais quand un prêtre viole ce dogme, Etoile du Matin révèle généralement son déplaisir en cachant sa présence à l'aurore. Il punit les transgressions en ôtant les pouvoirs cléricaux.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC vie, matin ; SY une étoile au dessus du soleil levant.

Avatar d'Etoile du Matin

(guerrier 13, prêtre 12)

L'avatar d'Etoile du Matin prend toujours la forme d'un jeune homme dont les seuls armes sont ses mains nues ou une corde. Il peut lancer des sorts comme un prêtre du 12ème niveau, mais il a accès à tous les sorts de niveau 1 à 6 dans les sphères Création et Soins. Il peut aussi utiliser le sort de *rappel à la vie*.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15 v	TA 1,8 m	RM 35%
CA 0	DV 13	PV 104
#AT 2	TAC0 9	Dg 1d3 +8

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Etoile du Matin est immunisé contre toutes les formes d'attaques basées sur la lumière ou la chaleur, comme *sphère prismatique*, *motif arc-en-ciel*, *boule de feu*, *colonne de feu*, etc. Il peut animer et contrôler tout objet isolé, comme un tipee, un arbre, un rocher, etc. Etoile du Matin peut voler à la même vitesse que celle avec laquelle il se déplace sur le sol.

Devoirs du Clergé

Les Clercs d'Etoile du Matin doivent prier vers son étoile tous les matins et doivent toujours s'efforcer de promouvoir la création de nouvelles vies. Ils ne peuvent jamais tuer, même pour se défendre, devant plutôt tenter de mettre hors de combat les attaquants sans leur ôter la vie. Ils sont en général appelés pour bénir la naissance des enfants, les semis de céréales et toute autre chose impliquant la création de la vie.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP lasso et filet ; RA b ; SI Générale, Création, Soins, Animale*, Divination*, Végétale* et Protection* ; PC 10) *rappel à la vie* ; RM repousser.



Vent, connu aussi sous le nom d'Hotoru, est le Maître du temps et du climat. Son souffle transporte les pluies donneuses de vie ou le souffle brûlant de la sécheresse. Il peut rafraîchir une chaude journée, déraciner les arbres ou même abattre les maisons les plus solides avec une tornade. Vent tire un grand plaisir de sa liberté vis à vis de l'autorité de Grand Esprit, exerçant son pouvoir avec caprice et fantaisie.

Sous sa véritable forme, Vent est un invisible tourbillon d'air, qui se sent toujours, qui s'entend parfois, mais qui n'est jamais vu. Il a le pouvoir de *contrôle climatique*, à volonté, même au point de dessécher un pays en un instant avec de chaudes brises, puis de le recouvrir de terribles blizzards l'instant d'après.

Comment jouer son rôle : Vent est chaotique et capricieux. Le moindre affront peut le pousser à se venger sous la forme d'un temps catastrophique. Ses présages prennent la forme de vents inhabituels. Lorsqu'il punit un de ses prêtres, il emporte au loin l'offenseur d'une puissante tornade et le laisse tomber au milieu d'une grande étendue d'eau.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC climat, agriculture ; SY tornade.

Avatar de Vent **(guerrier 10, sorcier 10)**

Sous sa forme d'avatar, Vent apparaît toujours comme un énorme chef d'une tribu inconnue. D'une main, il porte un bâton massif et de l'autre une énorme lance de guerre.

For 20	Dex 19	Con 18
Int 16	Sag 15	Cha 18
VD 15, 20 v	TA 2,4 m	RM 35%
CA -1	DV 10	PV 80
#AT 3/2	TAC0 11	Dg 1d10 +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Vent peut délivrer un *éclair* d'une portée de 900 mètres qui fait 2d10 points de dégâts et qui touche toujours sa cible. Il ne peut être touché que par des armes au moins +1, ou bien par la magie. L'avatar de Vent peut voler à volonté. Son bâton et sa lance font chacun 1d10 points de dégâts et nécessitent tous deux une force de 18/00 pour être employés. La lance tire un *éclair* une fois par round faisant 2d10 points de dégâts. L'avatar de Vent lance des sorts comme un sorcier du 10ème niveau et dispose des sorts de niveau 1 à 5 de l'école Invocation/Evocation.

Devoirs du Clergé

Les clercs de Vent doivent répondre aux conditions standards cléricales, mais peuvent utiliser n'importe quelle arme au combat. Ils doivent constamment apaiser Vent par des sacrifices prenant la forme de nourriture ou d'objets précieux, encourant son courroux si de telles offrandes ne sont pas faites au moins une fois par semaine. Dans les tribus pratiquant l'agriculture, les prêtres de Vent sont traités avec un mélange de respect et de méfiance, car le bien-être de la tribu entière dépend souvent de leur capacité à gagner et à conserver les faveurs du dieu.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP toutes ; RA b ; SI Générale, Combat, Elémentaire et Climat ; PC 5) *conjuration de pluie* (zone de 500 mètres) ; RM néant.



Feu, connu aussi sous le nom de Hastsezini, a reçu du Grand Esprit la capacité de détruire tout ce qui était vivant. Il est aussi chargé de dispenser chaleur et lumière, mais il le fait à contre-coeur et seulement s'il est constamment alimenté. La véritable forme de Feu est celle d'un humain noir de jais avec une tête de faucon, toujours nimbé d'une aura de flammes. Il a le pouvoir de voir et entendre tout ce qui se passe à moins de 50 mètres d'un feu.

Comment jouer son rôle : Feu est arrogant, vindicatif et ne tolère aucun affront à son pouvoir ni aucune défaillance chez ses prêtres. Ses présages impliquent toujours le feu et ne sont jamais subtils. Une de ses habitudes consiste à créer un visage de feu et à parler directement à ses fidèles. Il se plaît à punir par incinération.

Caractéristiques : AL lm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC feu, destruction ; SY torche brûlante.

Avatar de Feu (ranger 12, druide 12)

L'avatar de Feu apparaît sous la forme d'un humain à la peau sombre, ayant parfois la tête d'un faucon. Occasionnellement, il se montre sous l'apparence d'une flamme ayant forme humaine.

For 20	Dex 18	Con 17
Int 19	Sag 19	Cha 12
VD 15 (v)	TA 2,1 m	RM 35%
CA -1	DV 12	PV 96
#AT 3/2	TAC0 9	Dg 1d10 (arme) +8

Att/Déf spéciales : L'enveloppe enflammée de l'avatar inflige 1d10 pts. de dégâts par round à tous ceux se trouvant dans les 10 mètres. Il ne peut être touché s'il est attaqué par derrière et peut lancer tout sort basé sur le feu, quel que soit le niveau ou la sphère. L'avatar de Feu peut voler à la même vitesse que celle avec laquelle il se déplace sur le sol.

Sous sa forme d'Avatar, Feu lance des sorts comme un druide du 12ème niveau, avec un accès aux sorts de niveau 1 à 6 dans les sphères appropriées. Il porte un *bouclier magique +3*, un arc qui tire des flèches de feu, un grand bâton et une lance de feu (toutes ses armes infligeant chacun une perte de 1d10 points de vie). Si un mortel touche l'une de ces armes, il subit une perte due au feu de 1d10 points de vie par round, même s'il est protégé magiquement contre le feu.

Devoirs du Clergé

Les obligations des prêtres voués à Feu consistent principalement à apaiser leur divinité arrogante avec des offrandes régulières de nourriture et de viande fraîche. Les prêtres de Feu doivent toujours garder un feu allumé dans leur maison et sont souvent amenés à effectuer des tâches répugnantes, comme tuer ceux qui ont offensé leur dieu. Ils peuvent utiliser toutes les armes, bien que Feu octroie un sort supplémentaire de premier niveau à ceux qui emploient uniquement des armes basées sur le feu. En raison de la nature mauvaise de leur divinité, les prêtres qui la servent sont souvent bannis de leur tribu si une calamité ayant impliqué du feu s'est abattue sur le village.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un druide ; AL n'importe lequel ; AP toutes (voir ci-dessus) ; RA b ; SI Générale, Combat, Divination, Elémentaire, Garde*, Nécromancie* et Conjuration* ; PC 1) sort en bonus (voir ci-dessus), 1) *création de feu* (comme le sort) ; RM néant.



En tant que voix du Grand Esprit, Tonnerre est le héraut du désastre et le porteur de la bonne fortune. Connu aussi sous le nom de Heng ou d'Oiseau-Tonnerre, il annonce la venue des grandes catastrophes. Il a aussi le pouvoir de porter la bonne fortune à ceux qui la méritent. Parfois, quand Vent a oublié de donner la pluie à une tribu méritante, Tonnerre emporte un lac sur ses ailes et le répand sur les champs. Sous sa forme véritable, Tonnerre ressemble à un énorme aigle noir, aussi grand que le ciel, mais il peut apparaître de temps en temps comme un guerrier dans les nuages à l'horizon.

Comment jouer son rôle : Tonnerre n'aime pas son rôle de messager des catastrophes. Malgré tout, il exécute sa tâche consciencieusement. Les présages des désastres imminents consistent en un tonnerre violent, une couverture nuageuse si épaisse qu'elle masque le soleil ou l'arrivée inattendue et inexpliquée de milliers d'oiseaux. Les présages de bonne fortune prennent toujours la forme d'un aigle noir s'élevant dans les airs. En fait, une telle vision est suffisante pour modifier les jets de sauvegarde et les jets d'attaque de l'observateur de +2, pendant une période de 1d10 semaines.

Tonnerre punit rarement les tribus ou les individus directement. Il préfère simplement retirer son soutien.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC bonne fortune ; SY aigle noir.

Avatar de Tonnerre (guerrier 14, prêtre 10)

L'avatar de Tonnerre prend la forme d'un aigle noir géant, mais on peut le voir aussi sous la forme d'un géant portant une énorme lance.

For 21	Dex 17	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 15
VD 15, 24 v	TA 3,6 m	RM 40%
CA 1	DV 14	PV 126
#AT 3	TAC0 7	Dg 1d12/1d12/2d10 +9

Att/Déf spéciales : L'avatar de Tonnerre peut lancer de la foudre avec ses yeux à chaque round. Cette attaque ne manque jamais sa cible et inflige toujours 30 points de dégâts. Sous sa forme d'aigle, il est capable de faire deux attaques de serres et une attaque de bec par round. Sous sa forme de géant, il peut frapper avec sa lance deux fois par round, infligeant 1d12 points de dégâts par attaque. Tonnerre lance des sorts comme un prêtre du 12ème niveau, utilisant tout sort de niveau 1 à 5 dans les sphères de Garde, Protection et Climat.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Tonnerre ne doivent jamais effectuer d'actes mauvais ou intéressés. En atteignant le 5ème niveau, ils reçoivent la capacité d'apporter la *bonne fortune* une fois par semaine. Elle modifie les jets de sauvegarde et les valeurs pour toucher d'un sujet de +1 pendant 1d10 semaines. Cette capacité augmente de +1 par tranche de 5 niveaux, de telle manière que le modificateur est de +2 au 10ème niveau, de +3 au 15ème, de +4 au 20ème, etc.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP arc, lance, tomahawk (hachette) ; RA b ; SI Générale, Divination, Protection, Garde*, Soins* et Climat* ; PC 5) *bonne fortune* (voir ci-dessus) ; RM néant.



Corbeau est l'un des plus puissants parmi les nombreux esprits d'animaux. Il prétend avoir créé le monde en le tirant des flots. La validité de sa prétention reste sujette à caution cependant, car il est bien connu pour son tempérament d'escroc, le rendant capable de se servir de n'importe quoi pour assouvir son appétit vorace. Bien que sa véritable forme soit celle d'un grand corbeau noir, il peut se métamorphoser à volonté en de nombreuses formes différentes, dont le renard, le geai ou même la lune.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il soit en général dans de bonnes dispositions, l'imprévisible Corbeau n'a que peu de sujets d'intérêt, la plupart d'entre eux ayant un rapport avec la nourriture. Corbeau ne répond jamais à un appel à l'aide, à moins que de la nourriture ne lui soit offerte. Et même dans ce cas, l'aide de Corbeau demeure improbable à moins que l'appel concerne la nourriture, l'eau ou la notion d'abri.

Les présages de Corbeau sont toujours délivrés par un ou plusieurs des animaux du même nom. Par exemple, quand il est fâché, il peut envoyer une volée de corbeaux qui laisseront tomber divers objets dégoûtants sur l'offenseur. Quand il est véritablement en colère, ses punitions sont originales et sévères. Il peut par exemple, transformer un homme qui chasse trop les corbeaux en sauterelle, de telle manière que les oiseaux puissent à leur tour le considérer comme une proie.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC tricherie et tromperie ; SY plume noire.

Avatar de Corbeau

(guerrier 10, illusionniste 8)

L'avatar de Corbeau prend en général la forme d'un corbeau géant. Cependant, il est capable de changer de forme à volonté et n'hésitera pas à en prendre une autre si elle l'aide à mieux progresser dans un domaine donné.

For 18/00	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 14	Cha 6
VD 8, 20 v	TA 1,8 m d'envergure	RM 15%
CA 2	DV 10	PV 80
#AT 3	TAC0 11	Dg 2d6/2d6/3d8 +6

Att/Déf spéciales : Corbeau peut employer aussi bien *métamorphose d'autrui* (-2 au jet de sauvegarde) que *métamorphose* à volonté. Il a les capacités en matière de sorts d'un Illusionniste du 8ème niveau, pouvant lancer tout sort de niveau 1 à 4 de l'école de magie Illusion/Fantasme.

Devoirs du Clergé

Les prêtres adorant Corbeau doivent être d'un alignement chaotique et répondre à toutes les conditions cléricales standards. Ils doivent nourrir tout corbeau se trouvant dans les environs et ont l'obligation de converser constamment avec ces oiseaux. Par conséquent, 1d20 de ces oiseaux loquaces suivent invariablement n'importe quel prêtre de Corbeau.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP toutes ; RA b ; SI Générale, Animale et Charme ; PC 3) *parler avec les corbeaux*, 15) *vol* (vitesse de déplacement = 15) ; RM néant.



Coyote est le plus intelligent et le plus rusé des esprits animaux. Il a à son crédit le fait d'avoir enseigné aux hommes certaines techniques, comme la fabrication d'armes, la poterie, ainsi que la création et le contrôle du feu. En dépit de son coté généreux, Coyote, cependant, est un voleur couard qui a souvent recours à la duperie.

Il peut se *métamorphoser* en un quelconque animal naturel une fois par jour. Il peut rendre *invisible* aussi bien sa personne que n'importe quel objet pendant une période de temps indéfinie. Il peut aussi animer n'importe quel objet pendant une semaine au maximum. Sa forme véritable est celle d'un coyote géant à la fourrure argentée.

Comment jouer son rôle : Coyote est cupide et peu regardant. Lors de ses fréquentes tentatives d'escroquer les autres dieux, il donne souvent des tâches difficiles à ses fidèles, leur offrant de grandes récompenses s'ils réussissent mais il oublie le plus souvent de tenir de telles promesses. Il peut même aller jusqu'à brutaliser un mortel, pour obtenir ce qu'il désire.

Les présages de Coyote se manifestent par d'étranges bruits dans la nuit. Il ne punira, en règle générale, que les clercs ayant échoué dans leurs tâches ou ayant osé le tromper. De telles punitions se font sous la forme de farces cruelles, comme de voler un bien auquel tient l'offenseur et de le donner à l'ennemi de sa victime.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC artisanats, vol ; SY queue touffue pendante.

Avatar de Coyote
(voleur 14, illusionniste 6)

Il peut lancer des sorts comme un Illusionniste du 6ème niveau et faire appel à tout sort de niveau 1 à 3 de l'école Illusion/Fantasme. En dépit du fait qu'il n'a pas de main, l'incroyable Dextérité de Coyote lui permet d'utiliser tous les talents d'un voleur de son niveau.

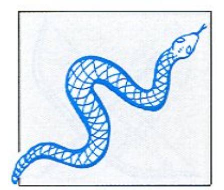
For 19	Dex 20	Con 18
Int 15	Sag 18	Cha 7
VD 15	TA 2,1 m	RM 15%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 1	TAC0 7	Dg 2d10 +7

Att/Déf spéciales : Sur tout 20 naturel sur un jet d'attaque, la victime de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, sous peine d'avoir sa nuque brisée par les puissantes mâchoires de la créature.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Coyote doivent répondre aux pré-requis standards des clercs, et posséder une dextérité supérieure ou égale à 12. De plus, ils doivent sacrifier 1 po par niveau en trésor (ou en objet magique) par semaine. Ne pas le faire entraîne une perte de sorts et de pouvoirs jusqu'à ce que le sacrifice non réalisé soit accompli. Ils doivent aussi défendre les coyotes chaque fois qu'ils en rencontrent qui se trouvent en danger. Pour s'attirer de jeunes fidèles, Coyote donne à tous ses prêtres les talents d'un voleur de niveau égal au leur — et ce jusqu'au 10ème maximum.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, Dextérité de 12 ou + ; AL chaotique ; AP comme un voleur ; RA b ; SI Générale, Animale, Conjuration et Charme ; PC 1) talents de voleur (voir ci-dessus) ; RM néant.



Bien qu'il soit un serpent géant sous sa véritable forme, Serpent prend un grand plaisir à se manifester sous le déguisement d'un homme à la peau aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il possède un contrôle complet sur toutes les créatures terrestres à écailles qu'il voit, même si elles sont d'origine surnaturelle. Il a le pouvoir d'empoisonner tout objet en le touchant, ou de transformer tout poison en substance inoffensive (même s'il a commencé à agir). Il peut contrôler son âge à volonté, vieillissant ou rajeunissant à vue d'œil au cours d'une même conversation.

Comment jouer son rôle : Aussi longtemps que ses fidèles ne font rien de mauvais, Serpent est une divinité patiente. Mais, il ne tolère aucune transgression de son strict code de morale. Ceux qui offensent Serpent se retrouvent en train de vieillir à un rythme rapide. Une fois que la faute est expiée, le vieillissement surnaturel s'arrête, mais ne s'inverse pas. Dans les cas qui exigent des punitions sévères, l'offenseur meurt mystérieusement de symptômes normalement associés au venin fatal d'un serpent.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe quel neutre ou bon ; ZdC reptiles et vieillissement ; SY serpent contorsionné.

Avatar de Serpent **(magicien 15, prêtre 8)**

L'avatar de Serpent est en général un homme à la peau arc-en-ciel, bien qu'il puisse prendre la forme d'un serpent géant. Dans les deux cas, il lance des sorts comme un Magicien du 15ème niveau et un prêtre du 8ème, ayant accès à tout sort de magicien de niveau 1 à 7, et à tout sort de prêtre de niveau 1 à 4, dans les sphères/écoles Générale, Animale, Charme, ou Nécromancie.

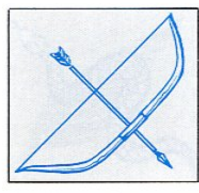
For 14	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 20%
CA 1	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1d6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Serpent ne peut être touché que par des armes au moins +1, ou bien par la magie. Aucun reptile (y compris les dragons) ne l'attaquera quelles que soient les circonstances. De plus, il peut invoquer et diriger 5 à 500 serpents, et ce à volonté.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Serpent doivent répondre à toutes les pré-requis standards des clercs et doivent avoir au moins quatre serpents dangereux d'espèces différentes comme animaux de compagnie. Ils peuvent employer des flèches ou des dagues empoisonnées comme arme, mais seulement pour se défendre ou pour défendre les autres ou un serpent. Au 10ème niveau d'expérience, Serpent donne à ses prêtres le pouvoir d'invoquer et de diriger 1d10 serpents. Au 15ème niveau, il leur donne la capacité de contrôler leur processus de vieillissement (les immunisant ainsi aux effets de l'âge, naturel ou magique, mais pas à la maladie, aux blessures ou à la mort).

Obligations et Pouvoirs: CR (voir ci-dessus) ; AL nb ; AP flèches et dagues empoisonnées ; RA b ; SI Générale, Animale, du Charme, des Soins et de Protection ; PC 10) *conjuration de serpents*, 15) *contrôle du vieillissement* ; RM néant.



Le monde des Indiens est peuplé de nombreux esprits différents qui sont des manifestations, ou "manitous", du mystérieux pouvoir magique qui habite toute chose. Ce sont les esprits des ancêtres qui veillent sur leurs descendants depuis leurs campements dans le Monde Inférieur, les esprits animaux qui exigent un hommage avant la chasse, ou les esprits des lieux sacrés.

Un indien peut rencontrer un esprit dans n'importe quelle situation et sous n'importe quelle forme. Par exemple, un esprit ancestral peut apparaître comme un très vieil homme et celui d'une rivière sous la forme d'un serpent aquatique. Ils ont en général un ou deux pouvoirs surnaturels associés à leur nature.

Il est bien sûr impossible de présenter des caractéristiques pour chaque esprit du monde des indiens, mais leurs avatars présentent en général les aspects suivants :

Comment jouer leur rôle : Les personnalités et les buts de ces esprits mineurs sont aussi variés que leur nombre. En général, ils servent et protègent ce qu'ils représentent et considèrent défavorablement quiconque pourrait nuire à ce qu'ils personnifient. Les esprits animaux reconnaissent en général le besoin de chasser et l'autorisent aussi longtemps que le chasseur montre le respect approprié et qu'il n'est pas cruel et avide. Leurs présages et leurs augures prennent toujours la forme appropriée à leur nature. D'une manière générale, ils sont plus prompts et plus sévères dans leurs punitions que les divinités supérieures, car ils doivent compenser leur pouvoir limité en exigeant une obéissance sans faille de leurs fidèles.

Avatars des Esprits

(une ou deux classes quelconques, niveaux 7 à 11)

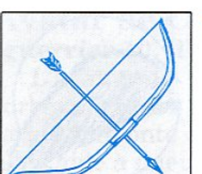
Comme les esprits eux-mêmes, les avatars prennent en général une forme liée à leur nature. Ils ont pour la plupart une capacité limitée de lancer des sorts, bien que sa nature varie en fonction des origines de l'esprit.

For 14 à 19	Dex 13 à 18	Con 13 à 18
Int 13 à 18	Sag 13 à 18	Cha n'importe quelle valeur
VD 10 à 15	TA jusqu'à G	RM 5 à 15%
CA 4 à 0	DV 8 à 11	PV 64 à 88
#AT 1 à 3	TAC0 11 à 13	Dg 1d4 à 2d10 +1 à 6

Att/Déf spéciales : Un ou deux pouvoirs quelconques adaptés à leur nature. Par exemple, l'esprit d'un lac peut être capable de générer un *mur de brouillard*, comme le lac le fait les matins d'automne.

Devoirs du Clergé

Les esprits n'ont pas de prêtres comme les autres divinités. En fait, ils sont vénérés quand le besoin se fait sentir et ils récompensent souvent les individus qui leur rendent hommage en leur offrant des pouvoirs spéciaux et une protection pendant un temps limité (en général 1 à 10 jours). Par exemple, un guerrier vénérant un esprit des nuages, peut recevoir la capacité de chevaucher les vents. Evidemment, de tels pouvoirs ne sont donnés que si les actions de l'individu sont sincères et que ce dernier fait un quelconque sacrifice approprié à l'esprit.



Hiawatha

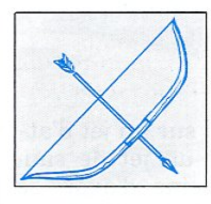
Hiawatha est un des plus grands héros indiens et a à son crédit l'unification des Iroquois sous les Cinq Nations. Homme de grande intelligence, Hiawatha fut convié à parler devant le Conseil des Chefs Héréditaires. Il les convainquit de mettre fin aux guerres acharnées et meurtrières entre les tribus iroquoises et de former une confédération. Il envisageait d'étendre cette confédération de tribu en tribu à travers toute l'Amérique. Malheureusement, l'arrivée des colonisateurs étrangers mit un terme à son plan.

Rôdeur 15, druide 8

For 18/95	Dex 17	Con 17
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 12	RM 10%	AL lb
CA 5	PV 195	
#AT 2	TAC0 4	Dg 1d6 (arme) +5

Sorts : 1) *amitié avec les animaux, détection des collets et des fosses , passage sans trace* ; 2) *flammes, langages des animaux, ralentissement du poison* ; 3) *collet , immobilisation des animaux, respiration aquatique* ; 4) *langages des plantes, neutralisation du poison, soins des blessures graves.*

Hiawatha a la réputation d'avoir accompli bien d'autres hauts faits, combattant des monstres, et même des dieux, au nom de l'humanité. Dans sa coiffure, il porte une plume qui lui a été donnée par un esprit-aigle et qui modifie sa CA de -2. Il peut aussi voyager dans un canoë qui se déplace de lui-même. Il combat avec un gourdin ou avec un arc et des flèches, qui infligent chacune une perte de 1d6 points de vie. Dans un combat sans arme, il saisit son opposant à la manière d'un ours, lui infligeant une perte de 8 points de vie par round.



Côtes de Pierre

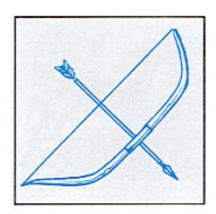
Selon la légende, Côtes de Pierre est le fils d'un être légendaire nommé Femme Volcan. Il a pu tirer les oiseaux avec un arc et des flèches dès qu'il a su marcher. Il vient toujours à l'aide des tribus en grand danger ; et c'est le guerrier qui tua le grand monstre marin Qaqwaai. Il possède une peau magique de flétan qui lui permet de prendre la forme d'un flétan de taille humaine. Elle lui donne aussi la capacité de respirer et de se déplacer dans l'eau comme s'il était un poisson et ce, même sous sa forme humaine.

Rôdeur 10

For 18/95	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 14	Cha 15
VD 12	RM 10%	AL lb
CA 6	PV 140	
#AT 3/2	TAC0 11	Dg 1d6 (arme) +3

Sorts : 1) *invisibilité aux animaux, passage sans trace* ; 2) *peau d'écorce.*

Qagwaaz



Qagwaaz est un puissant guerrier qui erre seul dans les plaines, capturant les chevaux sauvages et chassant les bisons, uniquement pour le sport.

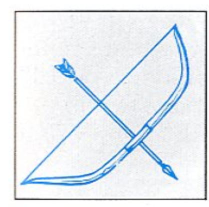
Rôdeur 12, barde 5

For 18/52	Dex 17	Con 17
Sag 18	Int 18	Cha 17
VD 12	RM 10%	AL nb
CA 6	PV 156	
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 1d6 (bâton) +5

Sorts : 1) *invisibilité aux animaux, passage sans trace, ventriloquie* ; 2) *flammes, messager* ; 3) *immobilisation des animaux*.

Il est le bienvenu dans tous les campements des tribus des plaines. Là, il aime défier les guerriers dans des concours de prouesses et de talents. Dans de telles épreuves, Qagwaaz ne compte que sur un gourdin de bois et sur sa force, de manière à ne pas blesser trop gravement ses adversaires.

Après de tels défis, Qagwaaz aime faire la fête et impressionner les femmes par ses histoires et ses chansons. Si un village est attaqué pendant qu'il y réside, il est le premier au combat. Il est considéré comme l'idéal vers lequel tous les guerriers doivent tendre.



Yanauluha

Premier prêtre tribal, Yanauluha peut appeler à son secours toute divinité indienne à volonté. Bien qu'il soit maintenant considéré comme un esprit, on ne sait pas comment il est mort, ni même s'il l'est vraiment. Quiconque lui sacrifiant un objet magique a 10% de chances que Yanauluha vienne l'aider, à moins qu'un acte mauvais ne soit demandé. Il apparaît comme un ancien indien richement habillé et parlant très lentement.

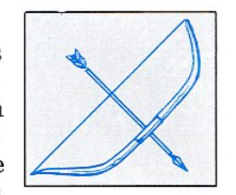
Prêtre 20, rôdeur 10

For 14	Dex 16	Con 18
Sag 19	Int 18	Cha 16
VD 12	RM 15%	AL nb
CA 3	PV 170	
#AT 3/2	TAC0 8	Dg 1d6 (arme)

Sorts : 1) n'importe lesquels ; 2) n'importe lesquels ; 3) n'importe lesquels ; 4) n'importe lesquels ; 5) n'importe lesquels ; 6) *animation d'un objet, conjuration du climat, mur d'épines, orientation, semences de feu* ; 7) *résurrection, vent divin*.

Immunités aux Sorts : *amitié, charme, effroi, hypnotisme* et *injonction*.

Grosses Têtes

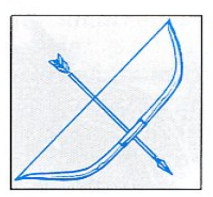


Les grosses têtes sont des monstres redoutés qui habitent dans les forêts profondes. Ce sont d'énormes têtes de la taille d'un homme, couvertes d'épais cheveux. Elles n'ont absolument pas de corps mais se déplacent sur deux pattes dotées de longues griffes acérées. Elles préfèrent chasser pendant les tempêtes, volant à la recherche de victimes isolées. Il y a 75% de chances qu'une grosse tête ait en sa possession un objet magique déterminé aléatoirement.

CA 3	Nb. 1 à 2	TA 1,8 m	PX 9000
VD 15, 20 v	NM 15	AL cm	Int Elevée
DV 14	RM 25%	TAC0 7	#AT 3

Dg 1d6/1d6/2d6

Att/Déf spéciales : Les yeux des grosses têtes peuvent projeter une flamme à 3 m, infligeant 2d10 points de dégâts (un jet de sauvegarde contre le souffle réduit les dégâts de moitié).



Gahonga

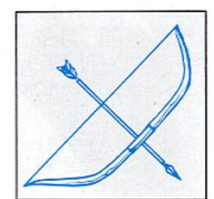
Les Gahongas sont une race de petits esprits matériels, qui habitent les cours d'eau et les rochers. Bien que d'alignement neutre, les hommes sont en général d'un tempérament détestables et répugnent à aider les étrangers. Leurs filles magnifiques, cependant, prennent un grand plaisir à pousser les hommes à commettre des actes de folie — comme essayer de les suivre quand elles escaladent une paroi rocheuse ou quand elles plongent dans les profondeurs d'un lac. Ils possèdent rarement de trésors.

CA 5	Nb. 1 à 10	TA 90 cm	PX 2000
VD 12, 15 f	NM 12	AL cm	Int Moyenne
DV 6	RM 15%	TAC0 15	#AT 1

Dg 1d6 (arme)

Att/Déf spéciales : Les Gahongas peuvent devenir *invisibles* à volonté. Quiconque est touché par un Gahonga dans un combat doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou reste inerte pendant 1d6 rounds. Un Gahonga peut traverser la roche à volonté, en se déplaçant avec sa base de mouvement normale.

Ohdowa



Les ohdowas sont de petits humanoïdes écailleux qui vivent dans des cavernes ou d'autres zones souterraines. Ils élèvent des serpents, et des bestioles du même genre, sur lesquels ils ont un contrôle complet.

CA 3	Nb. 1 à 6	TA 1,2 m	PX 9000
VD 12, 9 f	NM 12	AL cm	Int Moyenne
DV 10	RM 10%	TAC0 11	#AT 1

Dg 1d6 (arme)

Att/Déf spéciales : Un Ohdowa peut creuser aussi rapidement qu'il marche. Il peut invoquer et diriger 1d10 serpents ou araignées. De plus, il est immunisé au poison.


GA

Le roi Arthur était un héros britannique célèbre, un souverain légendaire qui aurait unifié les chevaliers de Bretagne, indépendants et belliqueux, autour de la Table Ronde et repoussé les Saxons et les autres envahisseurs barbares. Il établit aussi un royaume de vertu, Logres, qui était le pendant spirituel de son royaume matériel. De ce fait, Arthur devint non seulement le principal défenseur de la Bretagne, mais aussi la personnification de ses idéaux moraux. Il était le roi sauveur ultime de la Bretagne dans tous les sens du terme.

En dépit de leur stature légendaire, Arthur et ses compagnons sont par certains côtés très humains. Arthur lui-même est à peu près toujours présenté comme juste, puissant, sage et généreux. Mais il est aussi dépeint comme indécis, aveugle, irritable et parfois têtu. Sa reine, Guenièvre, est magnifique et fidèle mais elle est aussi amoureuse du plus grand chevalier d'Arthur. En dépit de sa loyauté envers son roi et les principes de la vertu, ce chevalier, Lancelot, ne peut s'empêcher de lui rendre cette affection.

Ces personnages, ainsi que des centaines d'autres, sont décrits avec une telle vivacité et de tels détails qu'il semble impossible qu'ils n'aient pas vécu. Mais, la Table ronde n'a jamais été découverte et les emplacements des châteaux d'Arthur n'ont jamais été déterminés. L'île retraite, Avalon, reste entièrement cachée par le brouillard du temps, comme elle l'a toujours été par les brumes de l'océan.

De nombreux mythologues insistent sur le fait que le grand roi n'a jamais vécu. Ils affirment qu'Arthur est la personnification d'une divinité Celte ou, au mieux, une exagération née des exploits d'un roi barbare conquérant. Mais, pour chaque mythologue qui croit qu'Arthur n'a pas vécu, il y a un historien qui a voué sa vie à prouver qu'Arthur est plus qu'une légende. Beaucoup croient qu'ils ont trouvés les lieux de ses plus fameuses batailles, les tertres sur lesquels se tenaient jadis ses châteaux et même une île qui pourrait être Avalon. Malheureusement, de nombreuses affirmations se contredisent et ce n'est pas le but du *Mythes & Légendes* d'examiner ces informations pour rechercher leur validité. Pour nous, ce sont la légende en elle-même et les gens qui l'ont créée qui importent.

Qu'il ait vraiment vécu ou qu'il soit un idéal mythique, Arthur est né alors que la Bretagne s'enfonçait dans les profondeurs de l'anarchie et du chaos. C'était en 500 après J-C. Les tribus Germaniques, originaires de ce qui est maintenant l'Europe Orientale, avaient balayé l'Empire Romain décadent, conquérant la Gaule, l'Espagne et mettant à sac Rome elle-même. En face d'une si féroce opposition Rome retira ses légions des territoires trop éloignés, laissant la Bretagne sans défense, désorganisée, en faisant une proie facile pour les féroces guerriers Saxons, Angles et Jutes, lesquels venaient de ce qui est maintenant le Danemark et l'Allemagne du Nord.

Ce fut Arthur qui unifia les querelleurs chevaliers bretons et les mena au combat pour repousser les envahisseurs. De nombreux historiens affirment qu'il était le petit fils d'un Romain nommé Constantin (sans doute pas l'Empereur quoique cela soit une possibilité) et qu'il fut entraîné aux arts de la guerre dans une école romaine. Il unifia les royaumes bretons grâce à son génie tactique et fut élu pour diriger la défense contre les envahisseurs Saxons.

Selon la légende, il était le fils d'Uther Pendragon et d'Ygerne, conçu alors qu'Uther avait pris l'apparence du mari d'Ygerne, alors que ce dernier était mourant sur un champ de bataille. A la naissance d'Arthur, le sorcier Merlin prit l'enfant et le fit élever par un chevalier honnête et digne de confiance, de telle manière que le jeune mûrisse en un roi sage et juste. Il fut proclamé roi à l'âge de 15 ans, quand il tira l'épée *Excalibur* d'une pierre, ce qui constituait l'épreuve pour choisir le nouveau souverain. (Dans de nombreuses versions du mythes, *Excalibur* fut donnée à Arthur par la Dame du Lac).

Après avoir affirmé sa royauté, Arthur se déplaça rapidement, défaisant les barbares en une série d'affrontements connus sous le nom des Douze Batailles. Au cours de la dernière, au Mont Badon, on dit qu'il aurait tué personnellement 960 ennemis, mettant fin à l'invasion des Saxons — tant qu'il vécu du moins.

Après les Douze Batailles, Arthur commença à unifier les chevaliers bretons autour de la Table Ronde et à établir l'ordre de chevalerie qui fut sa plus grande réalisation de nature non militaire. Ce fut à cette époque que Guenièvre et Lancelot tombèrent amoureux, initiant l'affaire qui allait en fin de compte détruire l'unité de la Table Ronde.

Pendant cette période de paix, la jalouse demi-sœur d'Arthur, Morgane la Fée, commença de son coté à étudier la sorcellerie et tissa de nombreuses intrigues pour détruire son frère et ses réalisations. L'une des plus réussies fut la conception de Mordred, qui était destiné à trahir Arthur. Les machinations de Morgane devenaient si gênantes, qu'Arthur fut forcé de la bannir de sa cour, sapant d'autant plus l'unité de la Table Ronde.

Au cœur des problèmes de la Table Ronde, les chevaliers du Royaume d'Arthur firent face à leur plus grand défi : la quête du *Saint Graal*. Lors d'une fête où tous les sièges de la Table Ronde avaient un occupant, le *Saint Graal* apparut momentanément au-dessus de la table. Une fois qu'il eut disparu, tous les chevaliers présents jurèrent de rechercher le calice doré. Bien qu'ils aient tous tenter vaillamment d'accomplir la quête, ce fut finalement le saint Sire Galaad qui but dans le *Saint Graal*, et qui soigna de nombreux maux dont le pays était affligé.

Une fois que la Quête du Graal fut achevée, la cour d'Arthur commença à décliner. De nombreux chevaliers étaient morts pendant la quête, Lancelot et Guenièvre n'arrivaient pas à interrompre leur relation amoureuse et Mordred conspirait pour usurper le trône d'Arthur. Le coup final à l'unité de la Table Ronde fut porté quand Mordred se présenta devant Arthur avec la preuve de l'adultère de la Reine et demanda son exécution en accord avec la loi. Quand Arthur accepta à contre-cœur, Lancelot enleva la reine et prit la fuite. Le Roi et ses chevaliers les suivirent, assiégeant le château de Lancelot pour faire respecter la loi. Au cours de la bataille, Lancelot sauva la vie d'Arthur. De ce fait, le Roi accepta un marché selon lequel Lancelot s'exilait en France et restituait Guenièvre.

Malheureusement, nombre de ses chevaliers n'approuvèrent pas cet arrangement, en particulier Sire Gauvain qui avait une querelle de sang avec Lancelot. Afin de préserver ce qui restait de son royaume, Arthur accepta d'attaquer Lancelot en France. Alors qu'il se trouvait éloigné, Mordred tenta d'usurper le trône et d'épouser Guenièvre, brisant encore plus la Table Ronde. En ayant vent de cela, Arthur revint avec les chevaliers loyaux qui lui

restaient. Ils firent face aux forces de Mordred dans une terrible bataille à Camlann qui ne laissa qu'une poignée d'hommes vivants. Bien que Mordred ait été tué, Arthur était lui-même mortellement blessé. Mais, avant de mourir, il renvoya *Excalibur* à la Dame du Lac, et fut transporté par mer à Avalon par trois mystérieuses dames.

En apprenant la mort d'Arthur, Lancelot revint pour trouver les cinq derniers chevaliers de la Table Ronde encore vivants, constater que le Royaume d'Arthur était détruit et qu'il n'y avait plus d'espoir de pouvoir le reconstruire. Guenièvre était entrée dans un monastère pour expier le pêché qui avait détruit la Table Ronde. Lancelot l'imita en déposant ses armes et en devenant moine. Ils moururent de vieillesse et l'Angleterre fut de nouveau envahie par les barbares.

Jeu de rôles dans un environnement Arthurien

A la différence de la plupart des autres créatures décrites dans le *Mythes & Légendes*, le Roi Arthur et ses compagnons ne sont pas des divinités. Ce sont des héros légendaires et, en tant que tels, ne doivent pas faire l'objet d'un culte. Même s'ils pouvaient entendre les prières d'un clerc ou la complainte d'un guerrier en quête d'une aide surnaturelle, ils seraient la plupart du temps incapables de répondre.

Au lieu de traiter, la mythologie Arthurienne comme un panthéon de créatures surnaturelles, les MD souhaitant l'utiliser dans leurs campagnes doivent la considérer comme un environnement. La saga Arthurienne s'intégrera dans à peu près toutes les campagnes, en particulier celles basées sur une période du Haut Moyen-Age ou du Moyen-Age. Toute terre isolée, comme une île ou une péninsule reculée, peut servir de territoire. Parsemez celui-ci librement d'un assortiment de seigneurs féodaux, ajoutez une invasion par une horde de barbares pillards ; puis arrive Arthur, ou un grand chef similaire, qui unifie les seigneurs afin de défendre leur terre natale.

Les personnages joueurs peuvent s'introduire dans cet environnement de nombreuses manières. S'ils n'ont pas de personnages déjà vétérans, ils peuvent commencer comme écuyers ou hommes d'armes pour l'un des chevaliers de moindre importance et ensuite faire leur chemin à la cour d'Arthur pendant les nombreuses batailles contre les barbares. D'un autre coté, s'ils ont déjà une certaine expérience, ils peuvent rencontrer un des chevaliers d'Arthur ou avoir entendu des histoires sur une cour fabuleuse renommée pour sa justice, où tous les chevaliers sont considérés comme égaux et où les étrangers sont toujours accueillis comme des invités bienvenus.

Une fois qu'ils ont atteint la Table Ronde, bien sûr, ils peuvent se retrouver profondément mêlés aux intrigues politiques de la cour, priés d'entreprendre une quête périlleuse au nom du roi, ou subitement forcés de prouver leurs compétences et leur courage dans un grand tournoi.

Devoirs d'un Chevalier de la Table Ronde

Tout personnage joueur aspirant à s'asseoir à la Table Ronde devra être digne de son siège. Tout d'abord, il doit attirer l'attention d'Arthur par ses mérites et ses actes, comme ses prouesses aux armes, sa bravoure intrépide, une profonde connaissance de la magie, une piété sans faille, etc. Une fois qu'Arthur l'a remarqué, il doit l'impressionner en adhérant à un code de conduite strict.

Il doit être juste, loyal, courtois, généreux et, le plus important, respectueux. Il doit protéger le pauvre et le faible et ne jamais refuser sa protection à une dame ou à une damoiselle. Il doit rester pur et chaste en esprit et dans sa chair (bien que l'amour platonique soit permis). Il doit s'efforcer d'être sincère et éviter d'être orgueilleux. Enfin, il doit faire face à la mort avec courage et honneur quelles que soient les circonstances. Bien qu'Arthur ne soit pas assez fou pour croire que tous ses chevaliers puissent vivre selon ce code en permanence, il n'invitera pas à la Table Ronde quiconque montrant plus que des transgressions mineures vis-à-vis de cet idéal.

Prise ensemble, ces qualités peuvent être interprétées comme le Code de la Table Ronde. Ce code est enraciné dans une foi profonde en l'existence d'une divinité ultime, en la bienfaisance d'un ordre social et en la croyance que les hommes et les femmes ne prouvent leur valeur qu'en montrant qu'ils servent un idéal plus important qu'eux-mêmes. Si, pour des raisons propres au jeu, il est certes possible qu'un personnage ne partageant pas la religion d'Arthur puisse devenir membre de la Table Ronde, il doit au moins partager ces trois croyances.

Arthur permettra l'entrée à sa cour d'un individu de n'importe quelle profession, pourvu que son alignement soit bon. En général, il doit avoir au moins 10 à toutes ses caractéristiques, et 15 dans sa caractéristique principale. De plus, il doit être du 5ème niveau minimum (à moins d'être admis en tant que serviteur ou écuyer). Seuls les guerriers d'un niveau supérieur ou égal à 10, bien versés dans l'art du combat à l'épée et dans celui de la joute, seront invités à la Table ronde elle-même. Une personne utilisant du poison, attaquant par derrière, ou se servant d'une quelconque supercherie pour gagner un combat, ne sera jamais admise à rester à la cour du Roi Arthur.

Les Pieux Chevaliers

Un ordre spécial de clercs connu sous le nom des "Pieux Chevaliers" erre à travers le royaume d'Arthur. Ce sont des prêtres-guerriers qui ont voué leur vie au respect religieux et à l'usage vertueux de la force. Bien que leur divinité demeure mystérieuse et éloignée, ils sont constants dans leur foi. Les Pieux Chevaliers entreprendront toute mission contribuant à la gloire supérieure de leur divinité ou de leur ordre, quels que soient le danger ou les menaces qui pèsent sur leur vie.

Bien qu'ils soient un ordre organisé, les Pieux Chevaliers n'ont pas de centre de contrôle ou de pouvoir. Au lieu de cela, ils se rassemblent en un cercle de pierres levées secret une fois par an pour introduire les nouveaux initiés et discuter des affaires de l'ordre. Le Pieux Chevalier avec le plus de points d'expérience est considéré comme le chef spirituel et le directeur de conscience de l'ordre.

Pendant le reste de l'année, ils errent à travers le pays cherchant à aider les pauvres gens et les opprimés. Ils se distinguent des chevaliers de la Table Ronde dans le fait qu'ils dirigent leur attention sur les paysans en détresse plutôt que sur les nobles.

En dépit de la divergence de leurs objectifs, les Chevaliers de la Table Ronde tiennent en très grand respect

les Pieux Chevaliers. Le chef des Pieux Chevaliers dispose toujours d'un siège à la Table Ronde et, selon les époques, plusieurs autres membres de l'ordre s'y sont également assis.

Pour devenir membre des Pieux Chevaliers, un initié doit devenir l'écuyer d'un Pieux Chevalier du 10ème niveau au moins. De plus il doit répondre aux critères suivants : Force 13, Constitution 9 et Sagesse 15. Leurs Prérequis sont la Force et la Sagesse et un Pieux Chevalier qui possède 16 ou plus dans chacun reçoit un bonus de 10% pour les points d'expérience. Seuls les humains peuvent devenir Pieux Chevalier. Les Pieux Chevaliers doivent toujours être d'alignement loyal bon et perdent automatiquement tous les bénéfices de leur profession si leur alignement change. Dans ce cas, ils redeviennent de simples guerriers jusqu'à ce qu'ils aient effectués un acte approprié d'expiation. Les personnages dont l'alignement est devenu mauvais, cependant, ne peuvent jamais redevenir de Pieux Chevaliers.

Au combat, les Pieux Chevaliers ne peuvent utiliser que des armes non tranchantes comme les masses, les fléaux, ou les frondes. Pour un tournoi, ils peuvent utiliser des lances et des épées, pourvu que les lames et les pointes aient été émoussées. Ils ne peuvent jamais utiliser d'armes de voleur ou insidieuses, comme les dagues, le poison ou les garrots.

La provocation intentionnelle de la mort d'un humain ou d'un demi-humain, même dans le feu de l'action, entraîne immédiatement pour un Pieux Chevalier la perte de tous ces pouvoirs. Un tel personnage redevient immédiatement un simple guerrier du niveau correspondant à ses points d'expérience. Notez que cela peut provoquer une perte de niveau.

Les Pieux Chevalier causant par inadvertance la mort d'un humain ou d'un demi-humain perdent 3d10x100 points d'expérience et doivent entreprendre un acte d'expiation avant de pouvoir de nouveau progresser.

Les Pieux Chevaliers sont un croisement des clercs et des guerriers. Ils utilisent le TAC0, les Dés de Vie, et les tables de Jet de Sauvegarde des guerriers, mais emploient les tables de Niveau d'Expérience, de Progression de Sorts et de Répulsion des Morts-Vivants des clercs. Ils peuvent employer les pouvoirs normaux des clercs, sauf que leur accès majeur est limité aux sphères Générale, Création, Soins et Protection et qu'ils n'ont pas accès aux autres sphères. Ils ne reçoivent pas de pouvoir de leur divinité.

Au premier niveau, les Pieux Chevalier peuvent partir à l'aventure seuls ou avec un groupe de leur choix (tant que le groupe ne comporte pas de personnage mauvais dont le chevalier ait connaissance). Au dixième niveau, ils peuvent accepter jusqu'à six initiés de niveaux 0-5 comme écuyers ou compagnons. C'est la responsabilité du Pieux Chevalier de s'assurer que ces initiés sont d'alignement loyal bon.

Le symbole du bouclier de l'ordre des Pieux Chevaliers est une représentation du *Saint Graal*.

Note Spéciale : Il n'y a pas de preuve, dans la littérature ou dans l'histoire, qui suggère qu'un ordre ressemblant aux Pieux Chevaliers ait réellement existé en Bretagne à cette époque. Les Pieux Chevaliers sont une nouvelle profession pour les seules fins du jeu et leur utilisation dans votre campagne est purement optionnelle.

Augures, Présages et Transgressions

Bien que la divinité d'Arthur reste discrète et inapprochable, son monde est rempli d'augures, de présages, de magie mystérieuse et d'événements miraculeux.

Les augures associés à une tâche, à une quête à venir ou à d'autres efforts importants pour le bien-être du royaume prennent la forme d'un symbole religieux comme le *Saint Graal*. Les présages bienfaisants sont associés à la chevalerie, à la beauté ou à une femme ravissante. Par exemple, on dit souvent que c'est la Dame du Lac qui donna *Excalibur* à Arthur. Les signes de la fatalité sont assimilés au côté dur de la nature ou au paganisme. Merlin fut ainsi capable de prophétiser la chute de l'un des prédécesseurs d'Arthur, Vortigern, en observant un dragon rouge dévorant un dragon blanc.

Dans le monde d'Arthur, les transgressions vis-à-vis du comportement approprié entraînent leurs propres conséquences tragiques. L'implication directe d'une entité surnaturelle n'est jamais obligatoire pour qu'une punition soit infligée, car le bien-être du monde dépend de la bonne conduite de ses habitants. S'ils échouent dans leur tâche, leurs pêchés se répercutent sur la société et peuvent même éventuellement l'entraîner vers sa destruction. Ainsi, l'histoire d'amour entre Guenièvre et Lancelot détruit initialement l'unité de la Table Ronde et les force finalement à entrer dans les ordres pour se repentir des conséquences atroces de leurs actes.

Nouveaux sorts

Personnification (Illusion)
Magicien 6ème niveau

Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : une personne
Jet de Sauvegarde : spécial

Quand ce sort est lancé sur un volontaire, ce dernier prend immédiatement l'apparence d'une autre personne qu'il souhaite incarner. Il possède la même taille, le même sexe et la même race que la cible, parlant avec la même voix et possédant les mêmes gestes et attitudes. Le personnifiant est indiscernable du personnifié au niveau de toutes les apparences extérieures.

Cependant, le personnifiant n'acquiert pas la mémoire et les caractéristiques du sujet et ne parle pas systématiquement sa langue. De plus, s'il fait n'importe quoi d'étranger aux habitudes du sujet, toute personne présente connaissant ce dernier fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Quiconque réussissant ce jet, perce l'illusion et réalise qu'un imposteur a pris la place du sujet.

L'élément matériel de *personnification* est une goutte de sang, une boucle de cheveux ou un objet particulièrement aimé appartenant à la personne qui doit être personnifiée.

Révélation (Divination Supérieure)

Sorcier 6ème niveau
Prêtre 5ème niveau (Divination)

Portée : ligne de vue
Eléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : soi-même
Jet de Sauvegarde : aucun

En lançant un sort de *révélation*, un sorcier comprend immédiatement, dans tous ses détails, la signification d'un présage ou d'un augure. Ce sort ne peut être utilisé que si le lanceur de sort voit le présage et il doit l'être pendant que le présage reste visible. *Révélation* ne peut être utilisé pour prédire le futur, sauf dans le cadre déterminé par l'augure, pas plus qu'il ne permet de déterminer celui qui a envoyé le présage. Il ne révèle que l'exacte signification du présage.

Si un lanceur de sort tente d'utiliser *révélation* pour comprendre un événement inhabituel qui n'est pas un présage, le sort échoue ; mais le lanceur apprend que ce signe supposé n'a pas une grande importance.

Protection contre la Mort (Nécromancie)

Prêtre 7ème niveau

Sphère : Protection
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 2 rounds
Zone d'Effet : individuelle
Jet de Sauvegarde : annule

Protection contre la mort est un puissant sort de prêtre qui évite temporairement à un individu de mourir. Quand il est lancé sur un volontaire, aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire. L'individu subit normalement les dégâts, sauf que lorsqu'il atteint 0 p.v., il doit simplement admettre sa défaite et se retirer du combat. Tant qu'il est sous l'influence du sort *protection contre la mort*, un individu est immunisé aux effets du poison, de la maladie et de la magie de mort. Ce sort peut être annulé par un *dissipation de la magie* (l'individu est alors à nouveau susceptible de mourir).

Une fois que le sort s'achève, l'individu est totalement guéri et revient à son maximum de points de vie. Les membres perdus ou les blessures similaires, ne sont cependant pas régénérés, à moins qu'ils n'aient été récupérés et remis en place quand le sort diminuait d'intensité. Si une personne a subit des dommages trop importants, ne permettant pas sa survie après les effets du sort (décollation par exemple), elle meurt alors simplement.

L'élément matériel de ce sort est un objet pris sur le corps d'un mort.

Nouveaux Objets Magiques

Le Saint Graal

Le *Saint Graal* est une relique sacrée rapportée de Jérusalem par la famille de Joseph d'Arimathie, jusqu'en Bretagne où elle fut perdue jusqu'à ce que les chevaliers d'Arthur se mettent à sa recherche. C'est un grand calice qui semble être en or massif, bien qu'en réalité il soit fait de bois. Il faut être d'alignement Loyal Bon, et au dessus de toute mauvaise tentation, ne serait ce que pour le voir. Seul un chevalier d'une sainte vertu peut généralement toucher ou boire du *Saint Graal*.

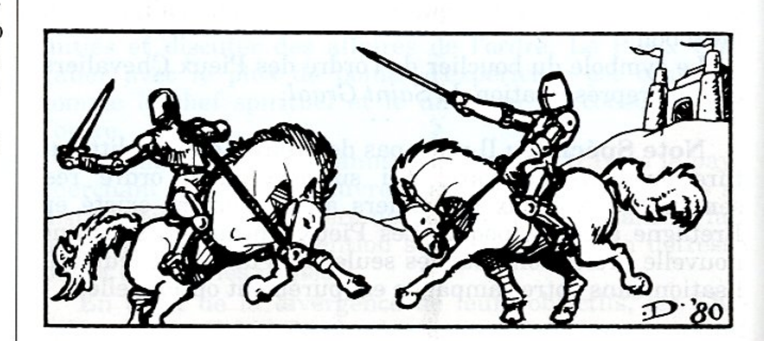
Quand un chevalier méritant boit dans le *Graal*, il active ses pouvoirs magiques. A cet instant, le calice possède les pouvoirs suivants, qu'il exerce automatiquement quand le besoin s'en fait sentir : *création d'eau et de nourriture* (pour tous ceux qui peuvent le voir), *guérison*, *neutralisation du poison*, *délivrance de la malédiction* (pour quiconque pouvant le voir) et *croissance végétale* sur n'importe quelle terre désolée sur laquelle il est amené.

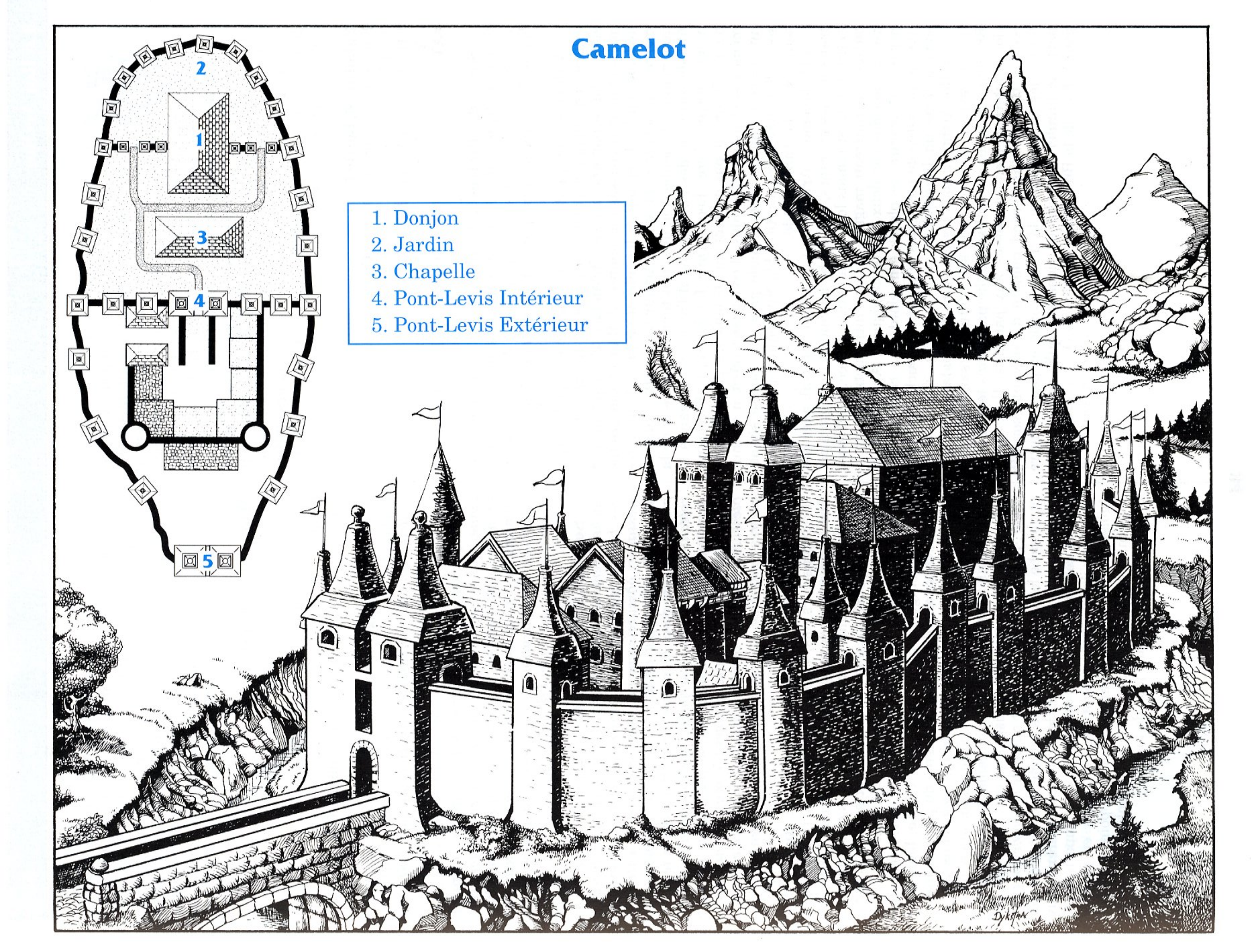
Une fois qu'un saint chevalier a bu dans le Graal, ce dernier disparaît de ses mains et est de nouveau perdu jusqu'à ce qu'il soit retrouvé par un autre homme méritant.

Excalibur

Donnée à Arthur par la Dame du Lac, en retour d'une faveur dont on reparlera, *Excalibur* est l'épée magique qui donna à Arthur le pouvoir d'unifier les royaumes de Bretagne. Ses origines sont aussi brumeuses que la localisation d'Avalon, mais il est évident que l'arme a été forgée par quelque créature surnaturelle afin d'assister les rois méritants dans la défense de la Bretagne. *Excalibur* est une *lame d'acuité +5*, qui ne peut être portée que par un guerrier loyal bon, possédant une Force de 18 au minimum. Si elle est volée, prise par sournoiserie ou détournée pour une mauvaise cause, elle se brisera au contact de n'importe quelle autre arme. Elle ne pourra être réparée qu'en rapportant tous les morceaux à la Dame du Lac, qui ne le fera que pour un roi méritant, comme Arthur.

Le fourreau est aussi estimable qu' *Excalibur* elle-même, car il empêche le sang de s'échapper des blessures de son porteur. Quiconque portant le fourreau ne subit des dégâts que par contusion, magie, feu, ou toute autre attaque non tranchante. Il ne fonctionne que si le porteur est loyal bon.




Camelot
1
2
3
4
5
1. Donjon
2. Jardin
3. Chapelle
4. Pont-Levis Intérieur
5. Pont-Levis Extérieur
Dykstra



Le Roi Arthur est le chef légendaire qui unifia la Bretagne et repoussa les envahisseurs Saxons. Il établit aussi Logres, un royaume de vertu, qui est le pendant spirituel de son royaume matériel. Arthur est non seulement le principal défenseur de la Bretagne, mais aussi la personnification de ses idéaux éthiques.

L'héritage et les remarquables réalisations d'Arthur ont déjà été abordés dans l'introduction de ce chapitre et il suffit donc de dire qu'il est un roi sauveur dans tous les sens du terme. Il dirige son empire, les royaumes unifiés de Bretagne, avec compassion, sagesse et, quand cela est nécessaire, une force irrésistible.

Paladin 16, barde 5

For 18/52	Dex 16	Con 18
Int 17	Sag 18	Cha 18
VD 12	RM néant	AL lb
CA -1	PV 147	
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 +5 (Excalibur) +3

Sorts de Prêtres : 1) *apaisement, injonction, protection contre le mal* ; 2) *discours captivant, immobilisation des personnes, ralentissement du poison* ; 3) *délivrance de la paralysie, vêtement magique* ; 4) *manteau de bravoure.*

Arthur est marié à la belle Guenièvre, qu'il a rencontrée en venant à l'aide de son père, Leodegranz, qui était assiégé par une armée d'Irlandais. En dépit du fait qu'ils étaient surpassés en nombre, Arthur et son groupe attaquèrent les Irlandais et les mirent en fuite. Pour le remercier, Leodegranz promit à Arthur de lui offrir tout ce qu'il voulait. Le jeune Roi, qui était tombé amoureux de la fille de son hôte, dès l'instant où il l'avait vu, demanda la main de Guenièvre. Leodegranz fut heureux d'accepter, bien qu'il ne fut pas évident que Guenièvre partageât les mêmes sentiments. De plus, Leodegranz offrit à Arthur une table en chêne assez grande pour que puisse s'y asseoir 250 chevaliers. Cette table fut connue par la suite sous le nom de Table Ronde.

Physiquement, Arthur est un homme colossal, avec des traits fermes et francs, une barbe fournie et un regard pénétrant. Il n'est jamais loin de sa fameuse épée, *Excalibur*, ou de son fourreau magique (voir l'introduction pour la description des ces deux objets magiques). Au combat, il porte une armure de plates étincelante, sa couronne de guerre incrustée de pierreries et porte un bouclier portant son emblème, un dragon doré.

Le Roi Arthur a tous les pouvoirs d'un paladin normal de son niveau. En raison de son statut de sauveur de la Bretagne, cependant, il n'est pas lié par toutes les restrictions habituellement imposées aux paladins. Il a, d'une part, attiré à lui un grand nombre de suivants sous la forme des Chevaliers de la Table Ronde et peut, d'autre part, accumuler de grandes richesses qu'il doit utiliser pour le bien de la Bretagne.



Merlin fut conçu par une femme qui eut le malheur d'être séduite par une créature surnaturelle de nature mauvaise. Heureusement, c'était une femme d'une morale à toute épreuve, qui narra sa mésaventure à son confesseur. Ce dernier utilisa alors un symbole sacré pour sauver le fœtus des griffes du mal.

Magicien 17, druide 14

For 12	Dex 15	Con 20
Int 19	Sag 18	Cha 14
VD 15	RM 15%	AL nb
CA 2	PV 77	
#AT 1	TAC0 12	Dg 1d6 (bâton)

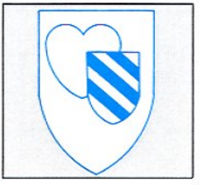
Sorts de Magicien : 1) *détection de la magie, force fantasmatique, identification, lecture de la magie, ventriloquie* ; 2) *détection de l'invisibilité, détection du mal, ESP, image miroir, invisibilité* ; 3) *clairaudience, clairvoyance, force spectrale, forme ectoplasmique, monture fantôme* ; 4) *assassin fantomatique, détection de la scrutation, miroir magique, mur illusoire, terrain hallucinatoire* ; 5) *contact avec un autre plan, création majeure, illusion majeure, rêve, vision fausse* ; 6) *illusion permanente, personnification, révélation* ; 7) *conjuration de monstres V, simulacre, vision* ; 8) *écran, emprisonnement de l'âme.*

Sorts de Prêtre : 1) *création d'eau, détection du mal, enchevêtrement, lueur féerique , passage sans trace, soin des blessures légères* ; 2) *charme-serpents, croc-en-jambe, messager, obscurcissement , peau d'écorce, ralentissement du poison* ; 3) *appel de la foudre, arbre, façonnage de la pierre, fusion dans la pierre, protection contre le feu, pyrotechnie* ; 4) *bâtons en serpents, contrôle de la température (rayon de 3 mètres), neutralisation du poison, production du feu, soins des blessures graves* ; 5) *mur de feu, soins des blessures critiques, transmutation de la pierre en boue* ; 6) *pierres commères, guérison* ; 7) *fatalité rampante*

Né au moins trois générations avant Arthur, Merlin servit plusieurs rois, y compris le père d'Arthur, faisant office de conseiller, de prophète et de magicien. C'est un vieil homme grisonnant, avec une barbe et des cheveux longs et blancs — pourtant, il est étonnamment agile et courageux pour son apparence. Son héritage surnaturel lui donne la capacité de régénérer 1 p.v. par round et est responsable de son intelligence inhabituellement élevée, laquelle l'immunise aux sorts d'Illusion/Fantasme du premier niveau.

On accorde souvent à Merlin des capacités prophétiques surnaturelles, mais cette supposition n'est pas tout à fait exacte. Il est profondément intéressé par la magie divinatoire qu'il utilise souvent pour scruter le futur. Le bâton de Merlin fait office de *bâton de contrecoup* et absorbe les niveaux de sorts comme une *bâton de mage.*

Bien qu'il ait bon cœur, les gens considèrent souvent Merlin comme quelqu'un de bourru et d'impatient. C'est parce qu'il tolère rarement les imbéciles et jamais les égoïstes ou les malveillants. L'un des points faibles de Merlin, cependant, est son amour d'un joli minois — plus d'une femme s'est ainsi joué de lui.



Après avoir risqué sa propre vie pour sauver Leodegranz d'une bande d'assiégeants Irlandais, Arthur fut récompensé par la main de sa superbe fille, Guenièvre. Malheureusement, bien que celle-ci respectât et admirât le jeune roi, elle n'en était pas vraiment amoureuse. Néanmoins, elle était obligée, comme l'est une fille respectueuse, de faire ce que son père désirait, et épousa le roi.

Barde 7

For 12	Dex 16	Con 16
Int 13	Sag 8	Cha 19
VD 12	RM néant	AL cb
CA 8	PV 42	
#AT 1	TAC0 17	Dg 1d4 (dague)

Sorts : 1) *amitié, charme-personnes, protection contre le mal* ; 2) *détection du mal, ESP* ; 3) *non-détection*

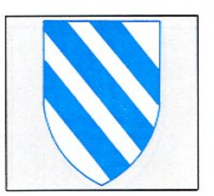
En dépit du manque de sentiment de Guenièvre pour Arthur, le couple royal eut une vie joyeuse et harmonieuse pendant un temps ; car le roi était un homme aimable et juste. Cependant, leur bonheur connut son terme lorsque Lancelot du Lac arriva à la cour et demanda à être admis à la Table Ronde.

Merlin avait prédit la venue d'un jeune chevalier vigoureux et invincible au combat. Aussi bien Arthur que Guenièvre reconnurent en Lancelot cet homme et l'accueillirent les bras ouverts. Malheureusement, Guenièvre et le beau Chevalier tombèrent désespérément amoureux l'un de l'autre. Pendant de nombreuses années, le couple s'arrangea pour que leur amour reste vertueux et chaste, s'ennoblissant et renforçant la Table ronde à travers leur sacrifice. Mais un jour, alors que Guenièvre était partie en pique-nique avec ses dames de compagnie, le cruel Sire Méléagrant l'enleva et l'emporta dans son château. Lancelot vint bien sûr rapidement à son secours et, après avoir fait face à de nombreuses épreuves dangereuses, la secourra. Dans la passion du moment, ils consommèrent leur amour.

Après être revenue à la cour, Guenièvre tenta de faire revenir cet amour à son ancienne forme courtoise. Mais, ayant connu une fois la félicité dans les bras de Lancelot, elle ne fut pas capable de résister indéfiniment à la tentation. C'est sa faiblesse qui provoqua finalement la chute de la Table Ronde.

Guenièvre apparaît souvent aux nouveaux venus comme étant plutôt distante et hautaine. En tant que Reine elle est habituée à traiter avec des nobles manipulateurs et avides de pouvoir et elle a tendance à tenir les étrangers à distance jusqu'à ce qu'elle ait connaissance de leurs véritables motivations. Une fois qu'elle connaît bien quelqu'un, cependant, elle fait montre d'une personnalité chaleureuse et généreuse.

Lorsque cela semble nécessaire, Guenièvre peut se rendre irrésistiblement enchanteresse, en utilisant une combinaison de sa magie bardique, de son charme naturel et de sa beauté inégalée.



Le plus grand chevalier de la Table Ronde fut Lancelot du Lac, invincible au combat et d'un caractère irréprochable, sauf en ce qui concerne son amour pour Guenièvre. Devenu orphelin dans son enfance, il fut élevé par la Dame du Lac dans son château sous l'eau. Elle veilla à ce qu'il fut entraîné non seulement dans les arts de la guerre mais aussi dans ceux de la chevalerie, afin qu'il devienne le paladin idéal.

Guerrier 18

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 14	Sag 13	Cha 18
VD 12	RM 10%	AL lb
CA -3	PV 159	
#AT 2	TAC0 0	Dg 1d8/1d8 (épée) +6

Quand Lancelot eut 18 ans, la Dame du Lac lui donna un anneau magique (qui modifie la CA de -3 et donne 10% de résistance à la magie) et l'envoya à la cour d'Arthur pour rejoindre la Table Ronde. Le jeune chevalier fut immédiatement accepté et tomba amoureux à tout jamais de la Reine Guenièvre, bien qu'il jurât de l'aimer platoniquement.

Lancelot prouva rapidement sa valeur et devint le champion du roi et l'ami en qui ce dernier avait le plus confiance. Il fit de nombreuses quêtes pour Arthur et défendit les intérêts du roi dans de nombreuses batailles. De plus, c'est Lancelot qui vint au secours de Guenièvre quand Méléagrant l'enleva. Un peu avant la fin de cette aventure, Guenièvre et Lancelot consommèrent leur amour. C'est après cet épisode que Lancelot perdit tous les bénéfices de son paladinat et redevint un chevalier normal. En dépit de la perte de sa grâce, il continua de servir son ami le roi, luttant de tout son être pour que son amour pour Guenièvre reprenne sa forme pure et chaste.

Lancelot est l'objet des sentiments d'Elaine, la charmante fille d'un des petits rois de Bretagne. Elle eut recours à la sorcellerie pour gagner son amour, en prenant l'apparence de Guenièvre afin de séduire le beau chevalier. Cet épisode, pendant lequel ils conçurent Galaad, perturba tellement Lancelot qu'il se retira comme ermite pendant un temps.

Son absence fut ressentie si cruellement qu'aussi bien le Roi Arthur que Guenièvre dépensèrent des sommes fabuleuses pour le rechercher. Ils trouvèrent enfin le triste chevalier et le convainquirent de revenir à Camelot et à la Table Ronde. Cela entraîna le désastre, car, ayant connu autrefois l'amour physique avec Guenièvre, il n'était pas capable de résister éternellement.

Lancelot est le parfait gentleman, toujours courtois avec ceux qu'il rencontre et donnant à tous les étrangers le bénéfice du doute. Il possède énormément de charme et se lie volontiers d'amitié avec tous ceux qui en ont le désir, pourvu que cette amitié n'empiète pas sur sa loyauté envers Arthur et Guenièvre. Ceux qui prennent ses douces manières pour de la couardise, s'aperçoivent cependant très rapidement que ce n'est pas le cas, car Lancelot est un combattant intrépide.



La Dame du Lac

La Dame du Lac est une personne aux origines mystérieuses ; certains pensent que du sang féerique coule dans ses veines. C'est la femme qui éleva Lancelot et qui offrit *Excalibur* à Arthur. Dans les périodes de dangers, elle aide occasionnellement les héros qui observent le Code de la Table Ronde. Même dans ces occasions, elle semble réservée et distante, comme si elle était préoccupée par quelque chose se trouvant au delà de la compréhension des mortels.

Enchanteresse 16

For 13	Dex 15	Con 16
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 12, 10 n	RM 15%	AL lb
CA 2	PV 65	
#AT1	TAC0 16	Dg 1d4 (dague)

Sorts : 1) *amitié, charme-personnes, compréhension des langages, hypnotisme, lumière, lumières dansantes* ; 2) *lévitation, lien, lumière continuelle, nuage de brouillard, oubli, rayon débilitant* ; 3) *forme ectoplasmique, immobilisation des personnes, langues, mur de vent, respiration aquatique, suggestion* ; 4) *arme enchantée, charme-monstre, confusion, émotion, maladresse, miroir magique* ; 5) *bulle d'air, débilité mentale, distorsion des distances, domination, immobilisation des monstres, rêve* ; 6) *enchantement d'un objet, garde et défense, séparation des eaux, suggestion de masse* ; 7) *manoir somptueux de Mordenkainen, parcours de l'ombre, téléportation sans erreur* ; 8) *antipathie-sympathie, permanence.*

La Dame du Lac vit dans un château sous les eaux d'un lac caché, où elle garde de nombreux objets magiques. Elle porte en permanence une paire de bracelets magiques qui lui confèrent une CA 2.

Mordred



Mordred est le fils de Morgane la Fée, la demi-sœur d'Arthur. Bien que sa mère soit mariée à un Chevalier de la Table Ronde, il subsiste un doute sur son véritable père. Il est bien connu que sa mère est une séductrice et des rumeurs existent sur le fait qu'elle pratiquait la voie la plus sombre de la magie.

Guerrier 14

For 18/76	Dex 16	Con 18
Int 15	Sag 11	Cha 15
VD 12	RM néant	AL lm
CA -1	PV 96	
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8/1d8 (épée) +4

En tant que fils de Morgane et neveu d'Arthur, Mordred eut droit à un siège à la Table Ronde. Cependant, il convoitait secrètement le pouvoir d'Arthur et partageait la haine que vouait sa mère à ce dernier. Il conspira en permanence pour usurper le trône, et il travailla pour briser l'unité de la Table Ronde en dévoilant la liaison de Guenièvre avec Lancelot.



Morgane la Fée

Fille d'Ygerne et de Gorlois, Morgane la Fée est la demi-sœur d'Arthur. Secrètement, elle ressent de l'amertume en raison de la mort de son père et de la duperie utilisée par Uther, le père d'Arthur, pour séduire sa mère. Morgane est déterminée à voir son bâtard de fils, Mordred, remplacer Arthur en tant que Roi de Bretagne.

Illusionniste 14

For 10	Dex 17	Con 17
Int 18	Sag 7	Cha 18
VD 12	RM néant	AL cm
CA 4	PV 64	
#AT 1	TAC0 16	Dg 1d4 (dague)

Sorts : 1) *changement d'apparence, charme-personnes, ventriloquie, poigne électrique, projectile magique, serviteur invisible* ; 2) *apparence altérée, image miroir, invisibilité, motif hypnotique, or des fous, ténèbres (rayon de 5 m)* ; 3) *boule de feu, éclair, force spectrale, forme ectoplasmique, immobilisation des personnes, suggestion* ; 4) *assassin fantasmatique, création mineure, métamorphose d'autrui, porte dimensionnelle, terreur* ; 5) *conjuration d'ombres, faux-semblant, illusion majeure, passe-murailles, rêve* ; 6) *illusion permanente, projection de l'image, rôdeur invisible* ; 7) *dissimulation, vaporisation prismatique.*

Elle est une séductrice accomplie, qui utilise ses charmes pour semer la discorde dans la Table Ronde. En général, Morgane fait de son mieux pour apparaître séduisante et charmante aux étrangers qui peuvent lui être utiles. Si l'un d'entre eux devait succomber à ses charmes, cette femme dominatrice tenterait rapidement de pervertir sa moralité et de le détourner vers ses propres fins.

Sire Gauvain



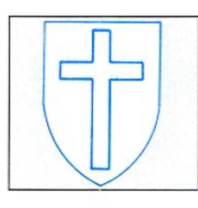
Neveu favori du Roi Arthur, Sire Gauvain est un guerrier vaillant mais orgueilleux, qui ne se laisse arrêter par rien quand il s'agit de venger une tache faite à son honneur. Il a entreprit de nombreuses aventures au nom d'Arthur et de la Table Ronde, y compris la fameuse rencontre avec le Chevalier Vert. Gauvain est fâché contre Lancelot pour une insulte imaginaire et attend une opportunité pour se venger.

Guerrier 16

For 18/30	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 13	Cha 16
VD 12	RM néant	AL n
CA -3	PV 102	
#AT 2	TAC0 4	Dg 1d8 +2/1d8 +2 (*Galatine*) +3

L'épée de Gauvain, *Galatine*, est une arme +3. Il bénéficie aussi d'un don magique unique : de 9 à 10 heures du matin, sa force passe à 19, de 10 à 11 heures, elle est de 20 et de 11 à 12 heures elle culmine à 21. L'après midi elle revient à la normale.

Sire Galaad



Galaad est le fils de Lancelot et d'Elaine. Il fut conçu quand sa mère utilisa une potion magique pour incarner Guenièvre afin de séduire Lancelot. Après que sa mère fut morte de chagrin, du fait que Lancelot ne la désirait pas, Galaad fut élevé par des moines.

Paladin 15

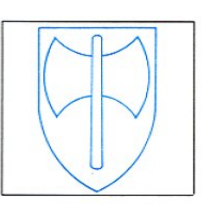
For 18/00	De 18	Con 18
Int 15	Sag 18	Cha 18
VD 12	RM néant	AL lb
CA -3	PV 108	
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8/1d8 (épée) +6

Sorts : 1) *apaisement*, *détection de la magie*, *détection du mal* ; 2) *immobilisation des personnes*, *ralentissement du poison* ; 3) *dissipation de la magie*

C'est peut être en raison de son éducation, ou pour expier l'impureté de sa conception, que Galaad demeura chaste toute sa vie. Sa beauté physique et ses prouesses sont aussi manifestes que sa droiture morale, laquelle est digne d'un saint. Merlin avait prophétisé que seul Sire Galaad aurait la perfection morale nécessaire pour achever la Quête du Graal.

Sire Galaad porte une armure de plates blanche ainsi qu'un bouclier blanc avec une croix rouge. Une fois par jour, le bouclier peut accomplir un *soins des blessures critiques*.

Le Chevalier Vert



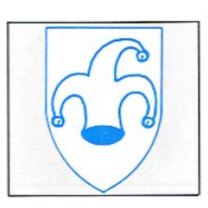
Sire Bernlad, un chevalier au tempérament indépendant affirmé, est l'un des rares seigneurs puissants qui n'ait pas eu de siège à la Table Ronde. Il arriva à cheval à la cour d'Arthur et défia tout homme de le toucher avec sa hache. Quand Gauvain releva le défi et le décapita d'un seul coup, Bernlad repris simplement sa tête et s'en alla, demandant à Gauvain de se présenter à lui dans un an pour recevoir un semblable coup.

Guerrier 14

For 18/77	Dex 13	Con 18
Int 17	Sag 14	Cha 12
VD 12	RM néant	AL cb
CA 1	PV 96	
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8 +3/1d8 +3 (hache) +4

Fidèle à sa parole, Gauvain rechercha le Chevalier Vert et se présenta pour la revanche. Après une série de tests destinés à éprouver les vertus de Gauvain, Bernlad entailla simplement le valeureux chevalier et le déchargea de son obligation.

Le secret de l'immunité de Bernlad aux blessures réside dans son Armure Verte, qui lui a été donnée par la Dame du Lac pour tester la vertu de la Cour d'Arthur. Aussi longtemps qu'il porte cette armure, il ne peut être blessé par aucune arme physique. Cet enchantement n'est valable que pour lui. Sa hache de bataille, enfin, est une arme +3.



Sire Perceval

Après que son père et ses deux frères soient morts dans un combat chevaleresque, la mère de Perceval l'emporta loin dans la forêt pour l'élever dans l'ignorance de la chevalerie. Son plan ne réussit pas. A l'âge de 15 ans, il rencontra quelques chevaliers qui lui parlèrent de la Table Ronde. Il se mit en route pour Camelot et s'y présenta naïvement afin d'en devenir membre.

Guerrier 14

For 18/10	Dex 16	Con 17
Int 9	Sag 7	Cha 16
VD 12	RM néant	AL cb
CA -1	PV 78	
#AT 2	TAC0 6	Dg 1d8/1d8 (épée) +3

Comme elle le fait souvent pour les fous, la fortune lui sourit. Il arriva au moment où un colossal chevalier en armure vermeil insultait Arthur et lui volait une de ses belles coupes en or. Perceval se porta volontaire pour récupérer la coupe et, grâce à une série d'incidents chanceux, vainquit le chevalier.

Alors qu'il était en train d'enlever l'armure au chevalier, un vieux chevalier qui passait par là prit en pitié le jeune téméraire. Il lui proposa de lui apprendre les règles de la chevalerie et l'art du combat. Quand Perceval revint à Camelot, il était l'égal des autres chevaliers.



Sire Tristan de Lyonesse

Né dans la douleur d'une femme mourante, Tristan fut élevé par un tuteur bienveillant qui veilla à son apprentissage dans les arts de la chevalerie. Après plusieurs aventures où il prouva sa valeur à son oncle, le roi Marc de Cornouailles, il fut envoyé en Irlande pour aller chercher la magnifique Iseult, la fiancée de Marc. Tristan et Iseult burent accidentellement une potion qui les rendit profondément amoureux l'un de l'autre. Ils continuèrent à se rencontrer secrètement, même une fois qu'Iseult eut épousé le Roi Marc, ce dernier devenant ainsi l'un des plus grands ennemis de Tristan.

Guerrier 17, barde 6

For 18/99	Dex 16	Con 18
Int 16	Sag 13	Cha 17
VD 12	RM néant	AL n
CA -1	PV 105	
#AT 2	TAC0 2	Dg 1d8/1d8 (épée) +5

Sorts : 1) *amitié, charme-personnes, sommeil* ; 2) *apparence altérée, or des fous*

Ce n'est que grâce au lien de Tristan avec la cour d'Arthur, où il avait prouvé sa vaillance en battant tous les chevaliers sauf Lancelot, que Marc renonça à se résoudre au meurtre pour en finir avec cette affaire.

Sire Gaheriet d'Orcanie



Jeune fils du roi Loth, Gaheriet obtint son entrée à la cour d'Arthur en servant dans les cuisines de Camelot. En tant que serviteur, Gaheriet était l'objet des moqueries incessantes du violent Sire Keu, qui l'appelait Beaumains (autrement dit "belles mains") en raison de sa générosité déplacée. Cependant, Gaheriet restait déterminé à obtenir un siège à la Table Ronde et continuait à s'entraîner à chacun de ses moments de libre. Finalement, Lancelot prit conscience de son potentiel physique et pris le jeune homme sous sa protection.

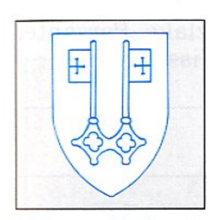
Guerrier 15

For 18/52	Dex 15	Con 18
Int 12	Sag 11	Cha 12
VD 12	RM néant	AL nb
CA 0	PV 99	
#AT 2	TAC0 4	Dg 1d8/1d8 (épée) +3

Une fois adoubé, Gaheriet acquit la réputation d'un protecteur sans peur des dames en détresse et en particulier de Dame Lyones, qu'Arthur finit par lui donner en mariage.

Etant le plus modeste des chevaliers de la Table ronde, Gaheriet se lie d'amitié avec tout individu ridiculisé ou méprisé par les autres chevaliers.

Sire Keu



Sire Keu est le frère adoptif d'Arthur et sert comme Sénéchal du Roi. C'est un chevalier robuste et violent, qui prend sa position d'intendant d'Arthur très au sérieux. Keu s'est fait le gardien des règles de la chevalerie sans en comprendre l'essence et réprimande constamment les nouveaux arrivants à la cour au sujet de certaines violations techniques de ces règles, même si certains respectent plus l'esprit de la chevalerie qu'il ne le fait lui-même.

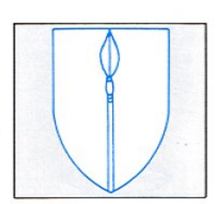
Guerrier 13

For 17	Dex 18	Con 17
Int 15	Sag 8	Cha 17
VD 12	RM néant	AL cn
CA -3	PV 84	
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d8/1d8 +1

De nombreux chevaliers sont déconcertés par la tolérance d'Arthur à l'égard de Keu, car c'est un trublion gueulard, qui provoque constamment du vacarme autour de la Table Ronde. Cependant, Arthur soutient fermement Keu, peut-être par loyauté envers le père de Keu, l'homme qui l'a élevé, Sire Auctor.

Au combat, Keu est un guerrier capable, mais extrêmement cruel et sans pitié. Il porte deux anneaux magiques. Le premier fonctionne comme un *anneau d'action libre*, sauf qu'il lui permet de respirer sous l'eau pendant neuf jours. Le second lui donne la possibilité de prendre la taille et la force d'un géant des collines.

Bédoier

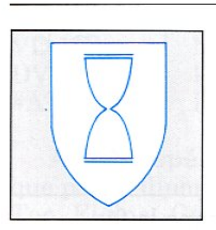


En dépit du fait qu'il ne possède qu'une seule main, Bédoier est renommé pour sa maîtrise de la lance. C'est un ami proche d'Arthur et de Keu, probablement en raison du fait qu'ils ont passé leur jeunesse ensemble et qu'il les a accompagnés au cours de nombreuses quêtes. On raconte que c'est à Bédoier qu'Arthur confia la tâche de ramener *Excalibur* à la Dame du Lac.

Guerrier 12

For 18/76	Dex 16	Con 16
Int 12	Sag 10	Cha 14
VD 12	RM néant	AL nb
CA -1	PV 72	
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 1d6 (lance) +4

Naciens



Connu aussi sous le nom du Saint Ermite, Naciens est âgé d'environ six cents ans, bien que sa longévité ne soit pas un don. Il fut maudit par Joseph d'Arimathie, lequel apporta le *Saint Graal* en Bretagne, pour une offense dont il n'a révélé la nature à personne. Il a du faire pénitence pour cette offense pendant ces six cents dernières années et il ne peut mourir tant qu'il n'a pas complètement expié son crime.

Prêtre 16

For 14	Dex 16	Con 18
Int 15	Sag 14	Cha 15
VD 12	RM 20%	AL lb
CA 8	PV 68	
#AT néant	TAC0 néant	Dg néant

Sorts : 1) *apaisement, détection du mal, détection du poison, endurance du froid/de la chaleur, injonction, lumière, protection contre le mal, soins des blessures légères* ; 2) *charme personnes et mammifères, détection des pièges, discours captivant, immobilisation des personnes, peau d'écorce, ralentissement du poison, résistance au feu/au froid* ; 3) *création de nourriture et d'eau, délivrance de la malédiction, dissipation de la magie, guérison de la cécité ou de la surdité, guérison des maladies, immobilisation des monstres, protection contre le feu* ; 4) *action libre, détection des mensonges, manteau de bravoure, neutralisation du poison, octroi des sorts, protection contre le mal (rayon de 3 mètres)* ; 5) *croisade, dissipation du mal, rayon de lune, soins des blessures critiques* ; 6) *festin des héros, guérison, orientation* ; 7) *exaction*.

Naciens recherche parfois des aventuriers méritants susceptibles de prêter leur aide à la poursuite d'une quête périlleuse. En aucun cas, il ne tue ou ne blesse une quelconque créature vivante. S'il est forcé de se défendre, il utilise des sorts pour se protéger de son attaquant, mais il n'inflige jamais de dégâts. Il n'est pas aussi sympathique avec de prétendus héros qui tuent sans bonne raison.

Si les points de vie de Naciens tombaient à zéro, il sombrerait dans un état ressemblant à la mort. Un jour plus tard, cependant, il se réveillerai totalement guéri.



Sire Garlon

Sire Garlon est un chevalier sans scrupule qui utilise ses capacités de voleur pour tendre des embuscades à ses adversaires. Il est aidé dans ses supercheries par la capacité de devenir *invisible* à volonté qu'il a reçue d'une sorcière des marais en échange d'une promesse de ne l'utiliser qu'au service du mal.

Guerrier 13, voleur 3

For 15	Dex 15	Con 17
Int 15	Sag 9	Cha 15
VD 12	RM néant	AL cm
CA 0	PV 84	
#AT 2	TAC0 8	Dg 1d8/1d8 (épée)

Sire Lamorak

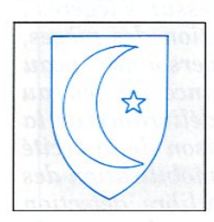


Sire Lamorak est un champion régulier dans les tournois organisés par la Reine Morgause, son amante. Fils du roi Pellinor, c'est un guerrier talentueux et puissant, peu disposé à faire preuve de pitié dans une bataille. Une fois, il tua à lui seul douze chevaliers renégats de Morgane la fée.

Guerrier 15

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 13	Sag 8	Cha 17
VD 12	RM néant	AL n
CA -3	PV 99	
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8/1d8 (épée) +6

Lamorak a tué plusieurs chevaliers de la Table Ronde. C'est un grand ennemi aussi bien de Gauvain que de Tristan. Lamorak est l'un des frères aînés de Perceval (ainsi, on ne le rencontre pas si Perceval est en âge de combattre).



Sire Palomides le Sarrasin

Palomides est l'âpre rival de Tristan, car il est aussi amoureux d'Iseult et a juré de la faire sienne, sans tenir compte du fait qu'elle aime Tristan. Portant la cotte de mailles d'un guerrier maure, il est bien connu pour sa rapidité au cimeterre et son courage au combat. Sire Palomides combat aussi à cheval avec un arc composé, ce qui n'a rien fait pour améliorer son image chez les chevaliers, ceux-ci considérant ce genre d'armes comme fort peu chevaleresques.

Guerrier 16, barde 3

For 17	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 10	Cha 15
VD 12	RM néant	AL n
CA 0	PV 102	
#AT 2	TAC0 4	Dg 1d8/1d8 +1

Sorts : 1) *charme-personnes, vapeur colorée*



Le Chevalier de Renom Ordinaire

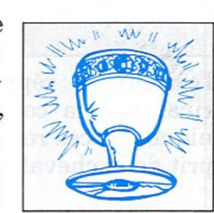
Aux temps Arthuriens, il y avait des milliers de chevaliers cherchant la gloire et l'honneur en Bretagne. Les Chevaliers de Renom combattent en général avec une lance, une épée bâtarde, une épée à deux mains ou une étoile du matin. Dans une bataille, ils montent souvent un cheval de guerre lourd. Quand ils ne sont pas engagés dans un combat, ils utilisent généralement des chevaux plus légers. Tous les chevaliers ont un écuyer pour les aider à manipuler leur équipement et il y a 5% de chances que l'écuyer soit meilleur guerrier que le chevalier. Les écuyers ne peuvent pas combattre à cheval ou utiliser une épée avant d'être adoubés. La plupart des chevaliers n'accorde que rarement leur miséricorde au cours d'un combat.

Guerrier 8 à 10

For 12 à 18/00	Dex 12 à 18	Con 12 à 18
Int 9 à 18	Sag 8 à 18	Cha 8 à 18
VD 12	RM néant	AL n'importe lequel
CA 1 à -3	PV 40 à 110	
#AT 3/2	TAC0 13 à 8	Dg selon l'arme + bonus de For

Quelques guerriers ordinaires : Abellius, Alamor, Belleus, Berel, Brandiles, Cador, Caradoc, Darras, Dodinas, Ebel, Epinograis, Feldenak, Gahalatine, Gouvernail, Hector des Mares, Herlen, Ider, Kehydius, Lanceor, Lucan, Mador, Meliador, Naram, Ontzlake, Persante, Priamus le Sarrasin, Sadok, Segwarides, Wisshard.

Chevalier de Qualité



Les chevaliers de la Table Ronde étaient tous au minimum des Chevaliers de Qualité. Ces derniers peuvent combattre avec la lance, l'épée bâtarde, l'épée à deux mains ou l'étoile du matin. Pour une bataille, ils utilisent en général un cheval de guerre lourd. Quand ils ne sont pas engagés dans un combat, ils utilisent généralement des chevaux plus légers. Tous les Chevaliers de Qualité ont un écuyer pour les assister avec leur équipement et, en général, 1d10 hommes d'arme de niveaux 1 à 7. Leurs écuyers ne peuvent combattre à cheval ni utiliser une épée avant d'avoir été adoubés. S'il est d'alignement bon, un Chevalier de Qualité accordera grâce dans un combat dans 75% des cas, si on lui demande.

Guerrier 10 à 13

For 13 à 18/00	Dex 13 à 18	Con 13 à 18
Int 9 à 18	Sag 9 à 18	Cha 9 à 18
VD 12	RM néant	AL n'importe lequel
CA 1 à -3	PV 50 à 110	
#AT 3/2	TAC0 11 à 5	Dg selon l'arme + bonus de For

Quelques Chevaliers de Qualité : Accolon, Agravain, Balin, Bohort, Dinadin, Auctor, Guerrehet, Lionel, Marhaus, Pelleas, Perimones le Chevalier Rouge, Sagremor le Desreé, Trantrist du Blanc, Ulfius, Yvain.

Le Blanc Cerf



Le Blanc Cerf est un grand mâle albinos avec des bois ornés de quinze cors. Les chevaliers et les dames parfois l'entrevoient, bondissant à travers les forêts de Bretagne, mais les roturiers ne le voient jamais à moins qu'ils n'aient fait montre d'une bravoure exceptionnelle.

Le Blanc Cerf est un signe que des aventures tomberont sur ceux qui l'espionnent. Il habite l'île brumeuse d'Avalon. Si quelqu'un le suit à travers les eaux plongées dans le brouillard de la côte occidentale de la Bretagne, il atteindra finalement l'île enchantée.

Certains disent que celui qui tue le Blanc Cerf deviendra le chef éternel de l'Angleterre. Mais selon d'autres, si le Blanc Cerf meurt, toute la magie disparaîtra.

CA 0	Nb. 1	TA 2,4 m	PX 2000
VD 20	NM 16	AL n	Int Elevée
DV 6	PV 48	RM 25%	TAC0 17
#AT 3	Dg 1d12/1d8/1d8		

Att/Déf spéciales : Le Blanc Cerf ne peut être touché que par des armes magiques et ne peut être traqué que s'il est en vue car il ne laisse pas de trace visible. Il est immunisé à tous les sorts de la sphère Animale et de l'école Enchantement/Charme. Il régénère 5 points de vie par round. En dernier lieu, cette magnifique bête peut courir à travers l'eau sans inconvénient.

La Bête Errante



Une puissante sorcière créa la Bête Errante pour se venger de la destruction de son amant, un géant qui fut capturé sur les terres de Pellinor. La Bête Errante est un reptile quadrupède ressemblant à un chameau sans bosse et possédant une longue queue se terminant par une vicieuse boule dotée de piques. Elle erre sur les terres de Pellinor répandant dévastation et destruction. Les hommes de Pellinor ayant utilisé des chiens pour traquer le géant, les proies favorites de la Bête sont les chiens, lesquels sont avalés en entier et restent parfois en vie dans son estomac pendant des années.

Bien que quiconque d'assez brave pour faire face à l'horrible créature puisse la repousser, il n'y a que Sire Pellinor ou l'un de ses descendants qui puisse la tuer.

CA -5	Nb. 1	TA 3 m	PX 5000
VD 18	NM 18	AL n	Int Elevée
DV 10	PV 80	RM 30%	TAC0 11
#AT 4	Dg 1d12/1d8/1d8/1d10		

Att/Déf spéciales : La Bête Errante ne peut être tuée que par Pellinor, Perceval, Lamorak, Agglovale, Durnarde, Tor, Elaine, Galaad ou quiconque d'autre descendant de Pellinor. Une fois par jour, elle souffle un nuage de gaz empoisonné qui inflige une perte de 5d8 points de vie. Ceux réussissant un jet de sauvegarde contre le poison ne subissent que la moitié des dégâts.


EROL
OTUS 80

Quand Christophe Colomb prit la mer pour son fameux voyage, certaines parties de l'Amérique étaient déjà civilisées — et l'étaient déjà 700 ans avant l'âge d'or de la Grèce. Bien que Christophe Colomb ne les ait jamais vus, trois civilisations occupaient les terres dont il avait pris possession au nom de l'Espagne. L'empire Aztèque venait juste d'atteindre le zénith de sa puissance, dominant une zone couvrant une grande partie du centre du Mexique d'aujourd'hui. Plus au sud, l'ancienne civilisation des Mayas pâlissait et s'était éclatée en plusieurs pays indépendants qui contrôlaient toujours la péninsule du Yucatan. Encore plus au sud, en Amérique du sud, le puissant empire des Incas était la nation la mieux administrée de la Terre, contrôlant une zone s'étendant du sud de la Colombie au centre du Chili.

D'un point de vue moderne, l'élément le plus étonnant dans ces sociétés est leur isolement. Protégées de l'Europe par le vaste Atlantique et de l'Orient par l'encore plus puissant Pacifique, elles ont évolué à partir des bases les plus simples, en sociétés complexes, dans une solitude quasi totale. Leurs peuples ne suspectaient pas que le reste du monde existait et aucune rumeur sur leurs splendeurs n'avait atteint l'Europe ou l'Asie.

Histoire régionale

Comme tous les Indiens des Amériques, les ancêtres primitifs des Aztèques ont émigrés vers le Nouveau Monde pendant la préhistoire en traversant le Détroit de Bering, soit quand la mer était gelée, soit quand son niveau était plus bas. Progressivement, ces vagues de chasseurs et de cueilleurs avancèrent vers le sud, s'établissant sur les deux continents américains. Ensuite, aux environs de 3400 avant J-C, certains indiens d'Amérique Centrale firent une découverte primordiale : ils apprirent à cultiver le maïs et d'autres céréales. Avec une nourriture abondante fournie par un solide système agricole, le peuple Olmèque développa la première civilisation des Amériques, qui dura approximativement de 1200 à 300 avant J-C.

Les Olmèques laissèrent en héritage trois inventions vitales qui conditionnèrent les cultures américaines pendant les deux millénaires suivants. Tout d'abord, leur religion fut marquée par le culte d'un homme-jaguar surnaturel, qui subsiste à l'état de vestige dans la plupart des cultures plus d'un millier d'années après. Ensuite, la contribution la plus importante fut un système religieux fondé sur une hiérarchie élitiste, qui fut au cœur de toutes les anciennes civilisations Américaines. Enfin, plus tard dans le développement de leur civilisation, les prêtres Olmèques inventèrent une forme primitive d'écriture à base de glyphes, qui fut la base de tous les autres langages écrits de l'Amérique Centrale.

Aux environs de 300 avant J-C, le centre religieux Olmèque de La Venta fut pillé par des envahisseurs et leur culture s'éclipsa. La civilisation ne disparut pas pour autant de l'Amérique Centrale. Aux Olmèques succédèrent alors une série de sociétés, comprenant entre autres les Mayas (en 300 après J-C), qui furent peut-être l'apogée de la culture artistique de l'Amérique Centrale.

Les prêtres Mayas supervisèrent la construction de complexes religieux dominés par des pyramides escarpées où ils adoraient une vaste gamme de divinités associées à la nature et à leurs occupations agraires. A proprement parler, les centres culturels n'étaient pas des villes. Ces complexes religieux étaient habités par l'élite du clergé qui était ravitaillée par les fermiers de la campagne environnante.

Quand leur civilisation commença à décliner, quelque temps avant 1000 après J-C, ils furent envahis par les Toltèques, un peuple belliqueux, dont les héritiers, les féroces Aztèques, allaient bientôt s'élever. Avec l'invasion, les dieux assoiffés de sang des Toltèques remplacèrent leurs équivalents Mayas plus pacifiques, expliquant ainsi les nombreuses similarités entre le panthéon tardif des Mayas et celui des Aztèques. La civilisation Maya revitalisée fleurit jusqu'en 1200 après J-C, date à laquelle les Toltèques abandonnèrent leur capitale dans le Yucatan. De nouveau, les Mayas furent envahis, cette fois par le sud, et en 200 ans cette civilisation, jadis fière, s'était désagrégée.

La Vallée du Mexique

Pendant que la culture Maya atteignait son apogée dans la région du Yucatan, une autre civilisation était en train de prendre forme plus au nord, dans la Vallée du Mexique. Située où, aujourd'hui, se dresse la Mexico City moderne, la vallée était remplie de lacs et entourée de montagnes protectrices. Elle constituait un endroit idéal pour le développement précoce de l'agriculture. Dès 300 après J-C, ses habitants avaient construit la première véritable ville du nouveau monde, Teotihuacan. Située à 45 kilomètres au nord est de Mexico City, Teotihuacan fut conçue par des architectes qui avaient le goût des lignes austères et des proportions grandioses. Une avenue de 5 kilomètres traversait le centre de la cité, connectant un complexe de trois pyramides, qui demeurent à l'heure actuelle l'une des plus belles vues du Mexique.

Mais, comme dans tout pays où la richesse existe, existaient ceux qui étaient déterminés à la prendre. En 700 après J-C, les nomades Chichimèques, originaires du nord du Mexique, envahirent la vallée, submergeant Teotihuacan et revendiquant pacifiquement les villes les unes après les autres comme leurs. Pendant les deux siècles suivants, la vallée sombra dans une guerre constante, car les envahisseurs se combattaient entre eux pour le contrôle des terres conquises, chaque vague de nomades Chichimèques arrivant pour prendre sa part du butin.

Ensuite, aux environs de 970 après J-C, une des tribus, les Toltèques, les mêmes qui envahirent la civilisation Maya, conquirent finalement la Vallée de Mexico. Après avoir consolidé leur acquis dans la vallée et fondé leur capitale à Tula, leurs armées s'éparpillèrent sur presque tout le Mexique. Ils arrivèrent à repousser les nouvelles vagues d'envahisseurs Chichimèques jusqu'aux environs de 1160 après J-C, période où leur capitale tomba aussi entre les mains de leurs cousins barbares.

Cette fois, cependant, la Vallée de Mexico ne plongea pas dans l'anarchie. Elle était remplie de cités-états peuplées de guerriers féroces et nombre d'entre elles repoussèrent les nouvelles hordes d'envahisseurs Chichimèques.

Histoire ancienne des Aztèques

Une de ces nouvelles tribus était constituée par les Aztèques, groupe de nomades pauvres qui, selon leurs anciennes légendes, étaient sorti d'une caverne à Aztlan, lieu non identifié au nord-ouest du Mexique. Dans leurs er-

rances, ils emportaient avec eux leur possession la plus chère, l'image en bois de leur terrible dieu, Huitzilopochtli.

Quand les fidèles de Huitzilopochtli entrèrent dans la Vallée de Mexico, toutes les bonnes terres étaient prises et ils étaient trop faibles pour conquérir l'une des cités-Etats. Ils étaient considérés comme des sauvages hors-la-loi et furent chassés de lieu en lieu par les descendants de leur propre héritage Chichimèque — en grande partie en raison de leurs brutales pratiques religieuses. Finalement, ils persuadèrent néanmoins Coxcox, le chef de Culhuacan, de leur donner un bout de terre stérile, infesté de serpent, près de sa ville.

Là, ils construisirent un temple à leur dieu et vivèrent en tuant et mangeant les serpents qui infestaient leur nouvelle demeure. Mais ils s'aliénèrent rapidement leur bienfaiteur en tuant brutalement sa fille. Coxcox rassembla ses forces et se mit en marche pour détruire les Aztèques.

Ils furent rapidement repoussés dans les marais du lac Texcoco, où ils s'échappèrent en se cachant parmi les roseaux. Leur dieu, Huitzilopochtli, leur dit qu'ils seraient en sécurité sur une île où un aigle, tenant un serpent dans son bec, était perché sur un cactus. Les Aztèques trouvèrent justement cette île, qui n'était guère plus que quelques rochers sortant de l'eau. Comme leur dieu le leur avait ordonné, ils en firent leur nouveau foyer.

Le conseil d'Huitzilopochtli était bon. L'île était au centre de trois puissantes cités situées sur la terre ferme, mais aucune ne la revendiquait avec véhémence. De plus, elle était entourée de tous les côtés par l'eau et pouvait donc être facilement défendue. Les Aztèques n'eurent pas de difficultés pour conserver cette île et y construisirent leur cité, Tenochtitlan.

Ils apprirent rapidement à augmenter la surface de leur île en comblant les marais avec des détritus et des rochers et en construisant des chinampas, îlots faits en ancrant des structures d'osier au fond du lac et en les remplissant ensuite de vase, de roseaux et d'ordures. Ces chinampas s'avérèrent des terres à céréales remarquablement fertiles ; et ainsi les Aztèques disposaient sur leur île d'une source stable de nourriture.

Alors que les Aztèques remplissaient les marécages entourant leur cité, Tenochtitlan connut une croissance rapide, atteignant une population de 300.000 personnes au début du seizième siècle. En guise de comparaison, cela représente cinq fois la population de Londres à la même époque. Elle était entourée d'une ceinture de chinampas, qui s'élargissait sans cesse, plantée de cultures vivrières florissantes. Au milieu des Chinampas, connectée à la terre ferme par trois longues chaussées, s'élevait la cité. Elle était coupée en blocs par un réseau de canaux, qui étaient bordés par d'étroits trottoirs et traversés par des ponts faits de madriers, conçus pour les piétons. Ces rues étaient complètement dédiées au trafic piétonnier, car les Aztèques utilisaient très peu la roue et n'avaient pas de chariot ou de charrette. Cela était probablement dû à l'absence de bête de trait. Avant l'arrivée des Espagnols, il n'y avait pas de chevaux, bœufs, vaches ou autres grands animaux domestiqués dans le Nouveau Monde.

Les maisons les plus humbles sont de simples adobes, tandis que les meilleures sont faites en pierre et en stuc, mais toutes sont badigeonnées proprement à la chaux et la plupart comporte une cour. Où que ce soit, la cité est d'une propreté immaculée et garnie de fleurs épanouies, que les Aztèques aiment plus qu'excessivement. Près de son centre se dressaient les grands palais de l'Empereur, des nobles et des grands prêtres. Les temples-pyramides et les autres édifices de cérémonie s'élevaient en son centre exact, entourés par le Mur des Serpents.

Protégés par leur invulnérable forteresse insulaire, les Aztèques étaient libres de s'adonner à leur occupation préférée : la guerre. Ils commencèrent à s'allier aux plus vieilles cités-Etats, qui offraient, de bonne grâce, de grandes récompenses pour être aidées par les féroces guerriers Aztèques. Finalement, ils apprirent à monter ces cités les unes contre les autres et obtinrent leur première possession significative sur la terre ferme lorsqu'ils trahirent un allié et aidèrent un autre à le battre. Après cette victoire ils apprirent rapidement à exploiter les cités conquises avec une énergie sans égale et, en 1470 après J-C, ils étaient les maîtres incontestés de la Vallée du Mexique et, de ce fait, de tout le Mexique.

La culture Aztèque

Les Aztèques étaient aidés dans leur conquête par une religion particulièrement sanglante qui encourageait la guerre, avec pour but surtout de capturer des gens. L'insistance mise à faire des prisonniers n'a cependant rien à voir avec la pitié. Une fois capturés, les prisonniers étaient tués pour apaiser les plus sanglantes de leurs divinités.

Aussi brutale que puisse paraître la société Aztèque à un lecteur moderne, ce n'était pas un fait inhabituel dans la vallée du Mexique. La plupart des habitants de cette région descendaient comme les Aztèque des nomades Chichimèques. Ils partageaient beaucoup de convictions similaires et croyaient aussi dans le bienfait de la guerre continuelle. Comme chez les Aztèques, leurs soldats n'avaient pas peur de la mort et la pensée de périr à la guerre leur garantissait une vie glorieuse dans l'au-delà. Il y a même des histoires de prisonniers préférant la mort à la libération.

L'intérêt des Aztèques pour la guerre était si grand que, quand ils n'étaient pas engagés dans une bataille réelle, ils en arrangeaient une fausse, appelée Bataille des Fleurs, avec l'un de leurs voisins. Un nombre égal de guerriers se rencontrait en un endroit spécifique et combattait, jusqu'à ce qu'un certain nombre d'entre eux soient capturés.

Les armes Aztèques étaient grossières par rapport aux standards européens. Leurs épées, qui sont considérées en termes de jeu comme des épées courtes, étaient en bois avec une lame en obsidienne. Ils employaient aussi des lances, qui étaient projetées par des soldats et qui sont considérés comme des javelots. Leurs soldats augmentent les dégâts des javelots de +2 et de 25% la portée de telles armes. Ils utilisaient aussi parfois des armes plus primitives comme les bâtons et les pierres. Leurs armures étaient de coton piqué (CA 8) et ils portaient des heaumes en forme de tête d'animaux fantastiques.

Aussi absorbés que fussent les Aztèques par la guerre et la mort, ces préoccupations horribles ne dominaient pas toute leur vie. Tous les vingt jours, ils organisaient de joyeux festivals, avec des fêtes, de la musique et des danses. Les mêmes nobles qui supervisaient leurs affreux rites religieux , portaient des robes de plumes superbement colorées et des bouquets ornementaux de fleurs selon une étiquette complexe. Les marchands et les ar-

tisans échangeaient leurs marchandises sur une énorme place de marché, qui pouvait accueillir 60.000 personnes.

Comme la plupart des anciens peuples d'Amérique Centrale, les Aztèques utilisaient une balle élastique pour joueur à un jeu ressemblant à un croisement entre le volley et le basket. Sur des terrains pavés de pierres, les joueurs utilisaient leurs torses, leurs fesses et leurs coudes (jamais leurs avant-bras, leurs mains ou leurs pieds) pour essayer de frapper la balle à travers des cercles suspendus sur les cotés des terrains. Ces parties symbolisaient le jeu des mécanismes cosmiques et les résultats ont pu être utilisés pour deviner le futur. Mais, cette activité était sans nul doute appréciée aussi en tant que sport.

En théorie, Tenochtitlan était une démocratie. En pratique, c'était une monarchie absolue, dont l'empereur semi-divin était choisi par un conseil de nobles au sein une famille royale unique. L'empereur surveillait la nomination des dignitaires et des fonctionnaires de haut rang qui l'aidaient à diriger la cité et les conquêtes. Le gros de la population de Tenochtitlan était constitué par des artisans, des marchands, des paysans et des esclaves capturés au combat ou frappés d'indenture pour payer leurs dettes.

L'une des plus remarquables réalisations de la culture d'Amérique Centrale fut un calendrier complexe qu'ils avaient corrigé de telle manière à ce qu'il fut plus précis que ceux communément utilisés aujourd'hui. Sans rentrer dans les détails, il consistait en une année de vingt mois de dix-huit jours chacun. A la fin de l'année, cinq jours hors calendriers étaient ajoutés, pour avoir une année de 365 jours. Pendant cette période de cinq jours, le peuple faisait attention à ne pas effectuer d'activités déplaisantes, car ils croyaient qu'il était possible que tout ce qu'ils feraient pendant ces jours extérieurs serait fait pour toujours.

Les Aztèques observaient aussi un second calendrier divinatoire, consistant en 20 signes de treize jours chacun. Chaque signe était dirigé par une divinité différente.

Etant donné que les cycles célestes étaient un élément clef de la religion Aztèque, ils étaient d'excellents astronomes. La combinaison de leurs calendriers solaire et divinatoire leur permit de faire des mesures exactes du temps terrestre en relation avec les astres.

La religion Aztèque

Le panthéon Aztèque est l'un des plus vastes et des plus complexes connus. Ils ont un dieu responsable pour chaque force majeure de la nature ainsi que, dans la plupart des cas, pour chacun des aspects sociaux de leur civilisation. La taille du panthéon Aztèque peut être due, en partie, à leur prédilection pour la guerre. Chaque fois qu'ils conquéraient une autre tribu, il leur semblait important d'incorporer le dieu de cette tribu dans leur propre panthéon. Par conséquent, celui-ci connut une croissance impressionnante.

La base de la religion Aztèque réside dans leur vision particulière de l'espace et du temps, une des forces se trouvant derrière la création de leur calendrier élaboré. Comme pour la plupart des américains centraux, le temps et l'espace sont la même chose. Ils se fusionnent au plus haut niveau en une créature absolue, divinité omnipotente en dehors de la création matérielle. Pour le malheur de toutes les créatures vivantes, l'espace-temps a été effiloché. C'est la tâche des dieux de l'empêcher de se défaire encore plus, et c'est la tâche des hommes d'aider les dieux.

Pour faciliter la compréhension de l'association espace-temps faite par les Aztèques, représentez vous une roue avec quatre larges rayons. Chaque rayon pointe dans chacune des directions suivantes : nord, sud, est et ouest. La roue est aussi dotée d'un moyeu qui constitue un endroit distinct. Quand la roue tourne, l'ensemble ainsi constitué apparaît comme solide et stable. Mais, quand elle est totalement au repos, elle semble être faite de morceaux séparés.

Du point de vue Aztèque, le moyeu et chaque rayon représentent des lieux-temps cosmiques distincts, nommés “soleils”. Chaque soleil est associé avec une direction, une couleur et un groupe de divinités différents. Bien que les soleils existent simultanément côte à côte, ils tournent aussi en un mode séquentiel, qui donne l'évolution de l'univers selon une nature cyclique. Quand la roue tourne, les différents soleils prédominent sur le monde physique.

Sous l'influence de chaque soleil, seules certaines formes de vie terrestre peuvent survivre. Ainsi un changement de soleil est toujours catastrophique, amenant de grandes transformations. Les Aztèques vivent dans le cinquième Soleil, situé dans le moyeu de la roue. D'une certaine manière, c'est le point culminant des autres soleils et le seul où l'humanité puisse survivre. Afin d'éviter que le Cinquième Soleil ne s'en aille, les Aztèques doivent nourrir et renforcer leurs dieux, la sanction de l'échec étant la fin de la Création !

Les Aztèques croient aussi en un monde d'au-dessus et un monde d'en-dessous, distincts de la structure horizontale des soleils. Ces mondes sont divisés en de nombreux niveaux. En ce qui nous concerne, l'aspect le plus important de ces mondes, réside dans le fait que celui d'en-dessous est celui de la mort et celui d'au-dessus celui des dieux, de la nuit et du jour, des étoiles filantes, des serpents enflammés, des oiseaux, des astres comme Vénus, le Soleil, la Lune, la Voie Lactée et des nuages. Le père des dieux, Ometeotl, vit dans le plan le plus élevé du monde d'au-dessus, qui incarne toute l'existence.

Ometeotl est la personnification du principe de la dualité qui règne dans la pensée Aztèque. Il est mâle et femelle, le négatif et le positif, la lumière et l'ombre, et peut être appréhendé en deux dieux distincts, Ometecutli et Omeciuatl. La plupart des dieux du panthéon Aztèque, en fait, ont une contrepartie du sexe opposé, qui effectue une fonction similaire à la leur.

A un niveau plus humain, la dualité est importante dans la relation existant entre chaque humain et sa contrepartie animale. Au moment de la naissance, chaque humain développe un lien spirituel avec un animal particulier et leurs destinées sont liées à partir de cet instant. Il est possible, les Aztèques le croient, de faire mal à un homme en trouvant sa contrepartie animale et en la blessant. Ces croyances pourraient être un vestige du culte de l'homme-jaguar des Olmèques.

A la différence des dieux des autres mythologies, ceux des Aztèques n'habitent pas les plans. Plusieurs vivent dans l'espace. Il est même possible pour les humains de visiter leurs maisons (par exemple en utilisant les règles de SPELLJAMMER® pour le voyage dans l'espace). Si un personnage ose un tel acte sans y être invité, il n'y a que 5% de chances que la divinité soit là. Si elle est présente, il

y a seulement 1% de chances par niveau du personnage que le dieu ne désapprouve pas cette visite (les prêtres du mythe de cette divinité reçoivent un bonus de 10% à leurs chances).

Nouveau Sort

Localisation d'un Esprit Animal

(Divination Supérieure)
Prêtre 4ème niveau

Sphère : Divination
Portée : spéciale
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Sauvegarde : annule

Un prêtre utilisant la *localisation d'un esprit animal* apprend la localisation de la contrepartie spirituelle de sa cible. Pendant une journée, il connaît sa localisation exacte.

Ce sort est souvent utilisé pour capturer la contrepartie spirituelle d'une personne, à bon ou mauvais escient. Quand le lanceur souhaite infliger une blessure à sa cible, il le fait souvent en blessant ou même en tuant sa contrepartie. La victime d'une telle attaque subit les mêmes symptômes que l'animal (sauf qu'il ne meurt pas forcément quand périt l'animal) et perd le même nombre de points de vie. Si l'animal meurt, et l'homme non, celui-ci perd ces points de vie de manière permanente. Ainsi, cette personne ne pourra jamais subir une nouvelle attaque contre sa contrepartie spirituelle.

Ce sort est souvent utilisé à des fins bénéfiques quand une personne souffre d'un mal mystérieux. Souvent la cause d'un tel mal est une maladie affectant la contrepartie spirituelle. Si l'animal peut être retrouvé et soigné, la personne guérira de son mal mystérieux.

Malheureusement, ce n'est pas parce qu'un prêtre connaît la localisation d'une contrepartie spirituelle, que cela signifie qu'il peut atteindre l'animal. Ce dernier peut être n'importe où dans une zone de 1d100 x 16 kilomètres de la personne. Souvent, le prêtre doit entreprendre un long voyage pour le traquer.

Si la cible est consciente du lancement de ce sort et qu'elle n'est pas d'accord pour que sa contrepartie spirituelle soit localisée, elle a droit à un jet de sauvegarde. Une réussite indique que le prêtre ne trouve pas la contrepartie spirituelle ; et un échec le contraire.

Une fois que l'animal est localisé, il considère toute tentative de le capturer ou de le blesser comme un acte hostile, même si cet acte est effectué pour le bien de sa contrepartie. Il peut combattre en tout point comme n'importe quel autre membre de son espèce. Il est important de se rappeler, cependant, que tous les dégâts et la magie affectant l'animal, touchent aussi la cible du sort. Dans le cas de sorts, la contrepartie humaine a le droit de faire un jet de sauvegarde séparé (comme si le sort avait été lancé directement contre lui), mais avec un ajustement de -2.

Nouvel Objet Magique

Miroir Obscur

Le *miroir obscur* est un petit disque d'argent poli qui peut être utilisé de trois manières différentes. Quand un être humain normal le tient, il doit faire un jet sous le Charisme. S'il échoue, le miroir obscur fonctionne comme un miroir normal. S'il réussit le jet, le miroir reflète l'image de l'individu tel qu'il est vu par les autres. Une superbe femme, qui se considère comme laide, par exemple, verra une ravissante image d'elle-même. Un guerrier brutal verra à la place de son visage l'image d'un ogre haï et redouté.

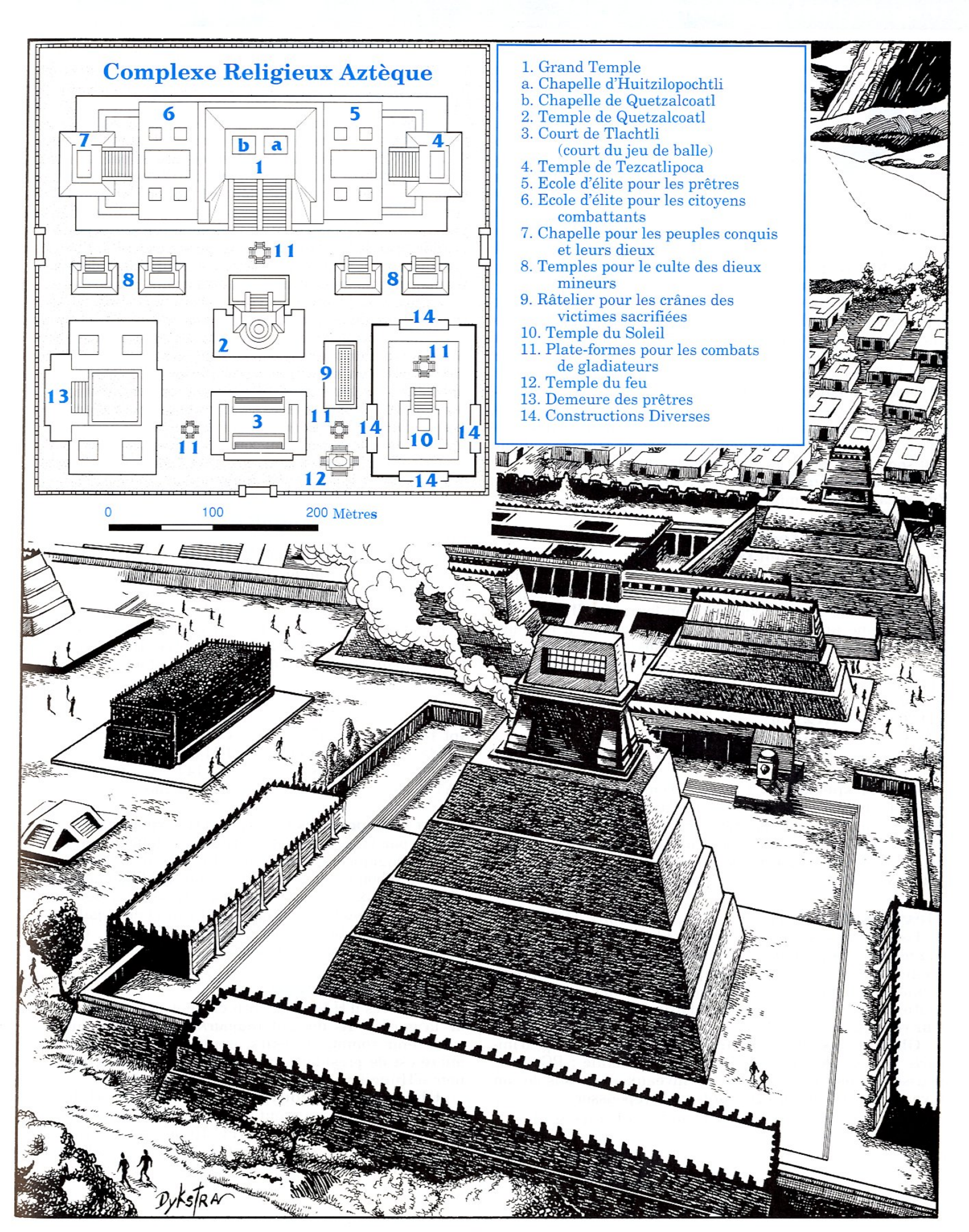
Quand un chef militaire de n'importe quel rang se regarde dans le miroir, il voit son ennemi le plus menaçant. L'image montre toujours la taille et la nature de la force de l'ennemi. Les chefs réussissant un jet sous l'Intelligence peuvent souvent déterminer la localisation de l'ennemi à partir du paysage apparaissant sur l'écran. Aucun son n'accompagne l'image et on ne peut pas la contrôler de manière à faire un zoom sur une zone désirée.

Quand un prêtre regarde dans le miroir, il en sort une fumée argentée qui englobe sa tête et masque ce qu'il voit aux yeux de ceux qui sont proches. Si le prêtre ne retire pas sa tête, il a une vision du futur. Son niveau détermine de combien il peut voir dans le futur, ainsi que l'échelle de la vision :

Niveau	Distance dans le futur	Echelle de vision
1-3	1 jour par niveau	Lui-même
4-6	1 semaine par niveau	Lui-même
7-9	1 mois par niveau	Le groupe
10	1 an	Le groupe
11	2 ans	Le groupe
12	3 ans	Le groupe
13-15	1 an par niveau	Pays
16-20	5 ans par niveau	Pays
21 et +	10 ans par niveau	Monde

La vision montre toujours le futur à la date précise donnée par la table pour le niveau du prêtre et il ne peut y avoir aucune modification. La scène qu'elle montre, se déroulera si les événements suivent leur cours actuel et que le prêtre ne fait rien pour les changer. A bas niveau, le prêtre ne voit que son propre avenir. A niveau moyen, il voit son futur et celui de 1-10 de ses amis les plus proches (le groupe d'aventuriers dans le cas d'un PJ). Quand le prêtre atteint le 13ème niveau, et bien sûr au delà, il voit le futur d'une unité politique à qui il doit allégeance, comme un royaume ou une cité-état. Aux niveaux les plus élevés, sa vision s'étend à toute l'humanité.

Après avoir été utilisé, le Miroir Obscur bondit des mains de celui qui le tient et s'envole vers le ciel, où il devient une étoile filante. Les personnages tentant de s'accrocher au miroir pour le retenir ont 5% de chances par niveau (95% maximum) d'y parvenir, mais le miroir tentera de s'envoler vers le ciel après chaque utilisation.


Complexe Religieux Aztèque
6
5
7
4
b
a
1
11
8
8
14
2
11
9
13
3
11
14
14
10
11
12
14
0
100
200 Mètres
1. Grand Temple
a. Chapelle d'Huitzilopochtli
b. Chapelle de Quetzalcoatl
2. Temple de Quetzalcoatl
3. Court de Tlachtli
(court du jeu de balle)
4. Temple de Tezcatlipoca
5. Ecole d'élite pour les prêtres
6. Ecole d'élite pour les citoyens
combattants
7. Chapelle pour les peuples conquis
et leurs dieux
8. Temples pour le culte des dieux
mineurs
9. Râtelier pour les crânes des
victimes sacrifiées
10. Temple du Soleil
11. Plate-formes pour les combats
de gladiateurs
12. Temple du feu
13. Demeure des prêtres
14. Constructions Diverses
DykstRA



Ometeotl est le "dieu au-dessus de tout, du proche et du lointain, celui qui est au centre". Il est le père de tous les dieux, se créant lui-même en premier, puis les autres dieux, puis tout le reste. Dans un certain sens, il est la personnification de l'univers, et toutes les choses font partie de lui. Aucune statue ou peinture d'Ometeotl n'a jamais été faite, car il est invisible comme le vent. La seule image qu'un homme puisse voir d'Ometeotl sont ses empreintes de pied. Ometeotl peut créer à volonté tout ce qu'il désire sans se fatiguer.

Comment jouer son rôle : Ometeotl est la plus discrète des divinités et ne répond jamais aux appels à l'aide. Les seules fois où il s'impliquera dans les affaires humaines seront les cas où l'ordre même de l'univers sera menacé. Dans de telles situations, il enverra son avatar pour détruire ou corriger le problème.

Ometeotl envoie rarement des présages ou des avertissements à ses fidèles. S'ils font quelque chose qui l'irrite, il leur retire simplement sa faveur. S'ils font quelque chose qui menace son pouvoir ou l'ordre de l'univers, il envoit son avatar pour les détruire.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC création ; SY empreinte de pied.

Avatar d'Ometeotl
(guerrier 18, magicien 18)

L'avatar d'Ometeotl ne peut être vu. Il porte une épée en obsidienne pure, aiguisée comme un rasoir. Elle peut être vue si elle est en dehors de son fourreau. Il lance des sorts comme un magicien du 18ème niveau et a toujours accès à tous les sorts de toutes les écoles.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 20	Sag 20	Cha 10
VD 20	TA 2,1 m	RM 40%
CA -4	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8/1d8 (épée) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Ometeotl est toujours invisible, même quand il attaque. Aucun moyen, qu'il soit magique ou naturel, ne révélera sa localisation. Même quand il est impliqué dans un combat, Ometeotl peut créer un guerrier du 10ème niveau (CA 2, DV 10, TAC0 8, PV 120, #AT 3/2, Dg 1d8 (épée) +6) pour combattre à sa place.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Ometeotl sont libres de se conduire comme ils l'entendent. Cependant, 10% des trésors qu'ils accumulent et un objet magique sur trois, doivent être donnés au temple du dieu, sinon ce dernier retirera son soutien. Avant de manger, ils doivent offrir la moitié de leur repas à leur dieu.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA b ; SI Générale ; PC 1) repousser les morts-vivants à deux niveaux au-dessus de son niveau réel, 10) *devenir invisible* ; RM repousser.



Divinité tutélaire des Aztèques, Huitzilopochtli est le dieu de la guerre, de la foudre, des fruits et des céréales. Son nom, qui signifie "colibri à la main gauche", est trompeur, car c'est un dieu féroce et assoiffé de sang. Il est né, avec sa taille définitive, d'une mortelle, en portant une armure de jade bleue et un javelot bleu. Il ressemble à un homme à la peau bleu, dont la tête et le bras gauche sont décorés par des plumes de Colibri ; il peut parfois prendre la forme d'un serpent quand il agit en tant que dieu de la foudre. Il peut envoyer un *éclair* de 10d10 à n'importe quel endroit du Plan Matériel.

Comment jouer son rôle : Huitzilopochtli est tout à fait présent dans les affaires des hommes. En supposant qu'ils effectuent les rites appropriés, ses fidèles peuvent compter sur lui pour un bon conseil. Ceux qui l'ont offensé, trouveront leurs armes mystérieusement ébréchées ou rouillées, en général d'ailleurs en un moment peu opportun. D'autres présages comprennent de violentes orages de foudre, une odeur de mort inexpliquée, ou de mystérieux sons de bataille au cours de la nuit.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC guerre et lumière ; SY aigle.

Avatar d'Huitzilopochtli
(guerrier 18)

L'avatar d'Huitzilopochtli prend la forme d'un guerrier qui a gagné de grandes victoires dans un passé lointain. L'avatar est toujours armé d'un javelot bleu. Quand il s'en va, sa gangue physique, à savoir le corps d'un grand guerrier, demeure. Bien qu'il ne soit pas divin, ce héros reste une force avec laquelle il faut compter. Il vit aussi longtemps qu'un homme normal, mais il a +3 à tous ses jets de sauvegarde.

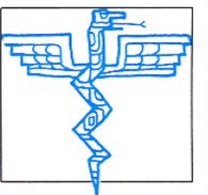
For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 17	Cha 16
VD 18	TA 1,8 m	RM 25%
CA -6	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8/1d8 (épée) +7

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Huitzilopochtli n'est pas affecté par l'électricité et ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou mieux. Les attaques faites contre son dos rebondissent vers l'attaquant, infligeant leurs dégâts normaux. Il peut lancer son javelot, qui devient une décharge de foudre et inflige 5d10 points de dégâts à celui qu'il touche. Le javelot revient dans sa main instantanément après avoir touché ou manqué sa cible.

Devoirs du Clergé

Les clercs d'Huitzilopochtli doivent personnifier l'esprit de la guerre. Ils doivent toujours être prêts à combattre sans tenir compte de leurs propres vies. Leur tâche première est de présider à la mort des prisonniers donnée au nom d'Huitzilopochtli.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non bon ; AP les armes qui font saigner ; RA b ; SI Combat, Nécromancie, Soleil et Climat ; PC 10) le prêtre reçoit un javelot bleu qui inflige un point de dégât de foudre par niveau ; RM néant.



Quetzalcoatl est connu à travers toute l'Amérique Centrale comme le serpent-à-plumes, le dieu du vent. Il est aussi dieu de la sagesse, l'enseignant des arts pacifiques et le protecteur du deuxième Soleil. Bien avant la fondation de Tenochtitlan, Quetzalcoatl fut chassé de la vallée du Mexique par un dieu rival. Avant de partir, il jura de revenir cinq cents années plus tard pour se venger. Les Aztèques attendaient le retour du noble dieu avec émoi, car il n'approuvait pas nombre de leurs pratiques courantes. Il a fait de la planète Vénus sa demeure, où il apparait comme un serpent volant couvert de plumes vertes.

Comment jouer son rôle : Quetzalcoatl est en train de préparer son retour sur notre monde et recrute des fidèles. Tout prêtre d'alignement bon peut recevoir une visite de son avatar. Ce dernier tentera de recruter le prêtre, disant que l'ère maléfique du Cinquième soleil doit s'achever. Les présages et les augures de Quetzalcoatl comprennent des tempêtes de vent, des oiseaux (en particulier ceux qui parlent) et des voix murmurantes.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC air, sagesse ; SY serpent-à-plumes ailé.

Avatar de Quetzalcoatl

(prêtre 18)

Sous sa forme d'avatar, Quetzalcoatl apparaît en général comme un serpent-à-plumes parlant. L'avatar a accès aux sorts de prêtre de toutes les sphères.

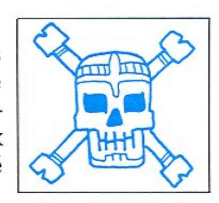
For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 20	Sag 20	Cha 6
VD 20 v	TA 2,4 m	RM 30%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d10 +6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Quetzalcoatl possède les immunités normales aux sorts associées à sa Sagesse et à son Intelligence élevées. Quiconque est touché par l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être enlacé par le corps du serpent. Il subira en outre 1d10 points de dégâts d'écrasement par round, jusqu'à ce que la prise soit desserrée.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Quetzalcoatl sont chargés de la préparation de son retour et peuvent se voir assigner diverses tâches — dont l'infiltration de postes gouvernementaux clés, le recrutement de fidèles dans les contrées sauvages, ou même la préparation de caches secrètes d'armes et d'armures. Quand leur dieu reviendra, ils sont appelés à se lever et à détruire les maîtres de Tenochtitlan.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP toutes ; RA b ; SI toutes ; PC 1) communiquer secrètement en envoyant des messages sur le vent. La portée est illimitée, mais il faut une minute par 1600 mètres pour que le message atteigne la cible, 5) repousser les morts-vivants ; RM spécial.



Mictlantecuhtli dirige avec sa femme, Mictanchihuatl, la vie après la mort des Aztèques, depuis Tlalxicco, le neuvième niveau, et le plus bas, du monde d'en-dessous. Les gens assez malchanceux pour mourir en effectuant une activité non présidée par un autre dieu — le combat, les prisonniers, l'accouchement, etc. — doivent entreprendre le voyage à travers les neuf rivières du monde d'en-dessous des Aztèques. Là, sous l'œil attentif de Mictlantecuhtli et de sa femme, ils ne subissent ni douleur ni plaisir, mais juste une existence éternelle et ennuyeuse.

Sous leurs véritables formes, Mictlantecuhtli et Mictanchihuatl ressemblent à des créatures humaines émaciées, avec des têtes semblables à des crânes, des yeux protubérants et des mains aux doigts pourvus de griffes. Ils ont le contrôle de la mort et ce n'est qu'avec leur bénédiction qu'un *rappel à la vie* peut fonctionner.

Comment jouer leur rôle : En tant que divinités du monde d'en-dessous, Mictlantecuhtli et Mictanchihuatl ne sont pas concernés par les affaires humaines. Ils demanderont, cependant, le paiement d'une petite somme en sang de la part de n'importe lequel de leurs fidèles qui lance un sort *rappel à la vie* (considérez cela comme un élément supplémentaire du processus de lancement). Leurs présages incluent souvent le hululement d'un hibou, un rêve dans lequel le dormeur meurt, ou un vautour atterrissant sur l'épaule de quelqu'un — tous signes annonçant la mort.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC la mort ; SY crâne et os croisés.

Avatars de Mictlantecuhtli et Mictanchihuatl

(prêtre 16, guerrier 14)

L'avatar de Mictlantecuhtli ressemble à une créature humaine émaciée, avec une tête semblable à un crâne et des yeux protubérants. Il a accès aux sphères de Combat, Divination, Elémentaire et Nécromancie. L'avatar de Mictanchihuatl est une version féminine de celui de son mari.

For 18/93	Dex 18	Con 20
Int 18	Sag 18	Cha 0
VD 18	TA 1,8 m	RM 20%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8/1d8 (griffes) +5

Att/Déf spéciales : Quiconque regarde le visage de l'avatar pour la première fois doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou rester inerte pendant 1d10 rounds.

Devoirs du Clergé

La première responsabilité des clercs de Mictlantecuhtli et de Mictanchihuatl est de préparer les morts pour leur voyage vers l'au-delà et de présider aux rites funéraires. Une fois par an, ils doivent verser un peu de leur propre sang pour nourrir leurs divinités.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe quel neutre ; AP toutes ; RA b ; SI Combat, Divination, Elémentaire* et Nécromancie ; PC 1) repousser les morts-vivants, 5) diriger les morts-vivants ; RM spécial.



Le nom de Tezcatlipoca, qui signifie "Miroir Enfumé", semble particulièrement approprié. Il était adoré par les Toltèques, les prédécesseurs des Aztèques, comme le dieu du Soleil et des combattants, qui mène une bataille quotidienne contre la nuit. On lui accorde aussi la maturation des céréales, mais il est craint en raison de sa capacité à apporter les sécheresses. Tezcatlipoca était le gardien du Premier Soleil jusqu'à ce qu'il soit chassé du ciel par Quetzalcoatl qui pénétrait dans le Second Soleil. Sa chute eut pour conséquence sa transformation en jaguar, puis son exil dans la constellation de la Grande Ourse.

Après sa chute, le rôle de Tezcatlipoca changea. Bien que les Aztèques le considèrent toujours comme le patron des guerriers, il est maintenant le dieu de la nuit et le bienfaiteur des sorciers, des voleurs et des autres malfaisants. Grand semeur de luttes et de désordres, Tezcatlipoca n'a jamais oublié sa chute due à Quetzalcoatl et remit finalement les pendules à l'heure en utilisant la trahison pour chasser Quetzalcoatl de sa garde du Quatrième Soleil.

Dans sa maison de la Grande Ourse, Tezcatlipoca est invisible et doué d'ubiquité, apparaissant sous la forme d'un homme ne possédant qu'un pied, celui manquant étant remplacé par un miroir d'obsidienne noire. En regardant dans ce miroir, il peut voir ce que fait n'importe quel mortel sur le Plan Matériel. S'il est séparé d'une quelconque manière de Tezcatlipoca, il devient un *miroir d'emprisonnement*.

Comment jouer son rôle : Tezcatlipoca est le deuxième dieu par la puissance dans le panthéon Aztèque, une position à laquelle il veille jalousement. Il donne souvent à ses prêtres des tâches destinées à saper le soutien dont bénéficie des dieux rivaux. En de rares occasions, il a même pu apparaître personnellement (mais pas sur le Plan Primaire) pour aider à l'accomplissement de certains projets particulièrement importants. Il est particulièrement vigilant en ce qui concerne les fidèles de Quetzalcoatl et met une insistance prononcée à dévoiler les plans qu'ils font pour aider le retour de leur divinité.

Les présages et les augures de Tezcatlipoca ont tendance à être directs et énergiques. Plus d'une fois, il a effrayé un fidèle en faisant apparaître son image dans un miroir et en lui donnant des instructions. Les autres présages comprennent une obscurité soudaine, le fait d'être pisté par un jaguar, ou des visages mauvais apparaissant dans des ustensiles en obsidienne.

En raison de sa jalousie, Tezcatlipoca ne tolère aucun défaut de ses prêtres et il y est particulièrement vigilant, observant leurs activités dans son miroir d'obsidienne. Les transgressions mineures sont punies par un refus de donner des sorts et, en général, par la visite de certains des voleurs les plus désagréables de Tenochtitlan. Dans le cas d'une offense majeure, Tezcatlipoca envoie en général un avatar mettre fin à la vie de l'offenseur.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC nuit et trahison ; SY miroir noir.

Avatar de Tezcatlipoca

(guerrier 15, voleur 15)

L'avatar de Tezcatlipoca prend le plus souvent la forme d'un jaguar noir géant et parfois, si la forme animale n'est pas appropriée, celle d'un voleur d'un âge indéterminé. Les formes d'attaque données ci dessous sont celles de la forme jaguar. Sous sa forme humaine, il n'a que deux attaques par round. Mais dans ce cas, il utilise une *dague-croc +4* en obsidienne. La *dague-croc* fonctionne comme une *dague de venin*, sauf que la victime doit faire un jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle est touchée. Les effets de la toxine sont détaillés au paragraphe des attaques spéciales.

For 18/00	Dex 19	Con 17
Int 16	Sag 14	Cha 10
VD 20	TA 2,4 m	RM 20%
CA -2	DV 15	PV 120
#AT 3	TAC0 5	Dg 1d10/1d10/2d20 +6

Att/Déf spéciales : Les victimes touchées par les griffes de l'avatar doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre 1 point de Constitution de manière permanente. De plus, il ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou mieux. Sur un résultat naturel de 20, il saisit la victime, lui infligeant 2d10 points de dégâts. Ces dégâts s'ajoutent aux dégâts de mêlée normaux et sont subits chaque round jusqu'à ce que l'étreinte soit brisée. Il est considéré comme complètement invisible quand il se cache dans l'ombre, et se déplace toujours silencieusement s'il le désire.

Devoirs du Clergé

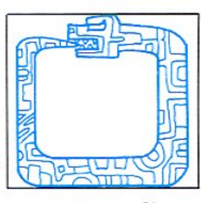
La première tâche des prêtres de Tezcatlipoca est de promouvoir leur temple. Chaque clerc doit obtenir au moins une conversion tous les six jours.

Leur seconde tâche est d'empêcher Quetzalcoatl de gagner trop de puissance. A cette fin, les clercs d'un niveau inférieur au quatrième doivent suivre les prêtres de Quetzalcoatl et rapporter leurs activités.

Les prêtres de haut niveau doivent passer une grande partie de leur temps à effectuer des cérémonies afin de renforcer et d'apaiser leur dieu.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes, les poisons étant encouragés ; RA b ; SI Générale, Combat, Divination, Elémentaire*, Nécromancie et Conjuration ; PC 3) voir dans le noir, 6) mouvements silencieux avec 85% de chances de succès, 9) se cacher dans l'ombre avec 90% de chances de succès, 12) grimper avec 95% de chances de succès ; RM diriger.





Tlaloc, "celui qui fait croître les choses", est le dieu de la pluie et de l'humidité, qui règne sur le Troisième Soleil. C'est une divinité cruelle qui jouit de la torture des innocents sans défense. Etant donné sa nature mauvaise, il semble étrange que Tlaloc ait créé Tlalocan, un joyeux paradis réservé aux victimes d'une mort par l'eau (comme la noyade ou le fait d'avoir été brisé sur des rochers par une grande vague). Tlaloc s'est établit sur les sommets des plus hautes montagnes. Il ressemble à un homme, avec une tête de serpent, sauf qu'il a des dents semblables à des défenses et des anneaux blancs autour des yeux. Il est marié à Chalchihuitlicue.

Comment jouer son rôle : Tlaloc possède quatre cruches d'eau qu'il peut déverser sur le Plan Primaire comme témoin de son humeur. Il utilise la première cruche, qui contient de l'eau potable, seulement quand ses prêtres ont accompli leurs rites avec le zèle approprié. Il utilise les trois autres pour exprimer son déplaisir : la seconde cruche contient de l'eau remplie d'œufs et de toiles d'araignées et provoque des cloques, la troisième contient de l'eau qui se transforme en froid et la quatrième de l'eau qui provoque la pourriture des fruits. Les autres présages du déplaisir de Tlaloc se manifestent par trop peu ou trop de pluie, de sécheresse, ou de marées.

Caractéristiques : AL lm ; ALF lm ; ZdC pluie et humidité ; SY un serpent mordant sa queue.

Avatar de Tlaloc

(guerrier 14, druide 12)

L'avatar de Tlaloc apparaît comme un homme à la tête ophidienne, armé d'une épée magique en obsidienne pure aiguisée comme un rasoir. Il a accès aux sphères Générale, Animale, Elémentaire, de Soins, Végétale et de Climat.

For 18/51	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 17	Cha 17
VD 18 v	TA 1,8 m	RM 20%
CA -2	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 2d8/2d8 (épée) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Tlaloc peut invoquer une tempête de grêle, couvrant une zone de 140 mètres carrés et infligeant 1d4 points de dégâts à tous ceux qui s'y trouvent. Il peut aussi, en mêlée, mordre en infligeant 2d12 points de dégâts.

Devoirs du Clergé

Les obligations des clercs comprennent l'enlèvement, la torture et d'autres tâches propres à leur culte abject.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes ; RA b ; SI Générale, Animale, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 1) *conjuration d'une tempête de grêle*, couvrant 1 mètre carré par niveau, infligeant 1d4 points de dégâts par niveau et durant pendant 1d4 rounds ; RM néant.



Connue aussi sous le nom de la déesse au jupon de jade, Chalchihuitlicue est la divinité de l'eau vive et la protectrice du Quatrième soleil. Elle se plaît à bénir les amours chastes, à abriter les enfants et à protéger l'humanité en général. C'est sous son influence que son mari malveillant, Tlaloc, créa le paradis pour ceux qui sont morts à cause de l'eau. Sous sa véritable forme c'est une femme magnifique portant une jupe de jade vert. Elle a le pouvoir de transformer 3 à 300 humains en une forme animale quelconque. Quand l'ère du Quatrième soleil s'acheva en un déluge dévastateur, elle sauva l'humanité en transformant ses fidèles en poissons.

Comment jouer son rôle : Chalchihuitlicue est une rareté dans le panthéon Aztèque : c'est une divinité qui a l'habitude d'aider l'humanité. Il y a 1% de chances qu'elle envoie son avatar pour aider un fidèle quelconque de son culte qui lui sacrifie sa pièce de jade la plus précieuse en la lançant dans une mare sans fond. Les chances sont portées à 25% si le sacrificateur est un prêtre présentant une requête au nom des nécessiteux.

Les présages de Chalchihuitlicue comprennent souvent le son de l'eau vive, allant d'une inexplicable musique se déversant, ce qui exprime son plaisir, au rugissement d'une chute d'eau pour marquer sa colère.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC eau vive, amour, enfants ; SY jupon.

Avatar de Chalchihuitlicue

(magicien 14, barde 14)

L'avatar de Chalchihuitlicue apparaît en général sous la forme d'une magnifique femme portant une jupe de jade vert. Elle a accès aux écoles de magie Altération, Enchantement/Charme et Illusion/Fantasme.

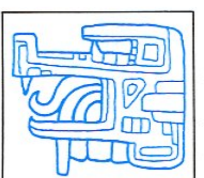
For 14	Dex 18	Con 15
Int 19	Sag 18	Cha 20
VD 16 n	TA 1,5 m	RM 20%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 1	TAC0 7	Dg 1d4 +5 (dague)

Att/Déf spéciales : toute créature regardant Chalchihuitlicue pour la première fois, ou qui est touchée par sa dague de jade, doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de devenir incapable de l'attaquer.

Devoirs du Clergé

L'une des tâches les plus importantes du clergé de Chalchihuitlicue est d'abriter les orphelins ; et tout temple lui étant dédié est rempli d'enfants abandonnés. L'eau impure est une autre abomination et ses prêtres doivent donc passer une bonne partie de leur temps à débloquer les cours d'eau, à assainir les marais, etc.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP toute arme contondante ; RA b ; SI Générale, Charme, Création, Divination*, Soins, Garde, Protection et Climat* ; PC 1) *création* et/ou *purification d'eau* (4 litres par niveau), 10) *conjuration d'un élémental d'eau* ; RM néant.



Tlazolteotl est la déesse des amours coupables, du plaisir et du vice. Elle se nourrit d'obscénités et c'est une séductrice sinistre qui tente les hommes vertueux pour les conduire à leur ruine. Sous sa véritable forme, elle apparaît comme une femme insuffisamment vêtue d'une grande beauté, bien que ses dons d'illusionniste lui permettent d'apparaître sous de nombreux déguisements.

Comment jouer son rôle : Bien qu'elle soit vile et débauchée, elle exige que les humains suivent un code moral strict, jouissant de punir ceux qui ne le respectent pas. A cette fin, elle envoie son avatar à Tenochtitlan pour tester les résolutions des humains bons. Souvent, l'avatar utilise sa dague invisible pour tuer sa victime une fois qu'elle a succombé à ses charmes. Mais, dans le cas d'hommes puissants, elle préfère dévoiler une indiscrétion, de manière à ruiner leur vie et leur réputation.

Les présages de Tlazolteotl comprennent des averses d'immondices venant du ciel, des désirs inexpliqués et des plaisirs physiques inappropriés aux circonstances.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC plaisirs charnels et vices ; SY tête de serpent rouge.

Avatar de Tlazolteotl

(illusionniste 16)

L'avatar de Tlazolteotl est une femme magnifique qui, tout en étant vêtue de la manière la plus appropriée à l'occasion, révèle le plus possible ses charmes. L'avatar de Tlazolteotl ne lance que des sorts de l'école d'Illusion/ Fantasme.

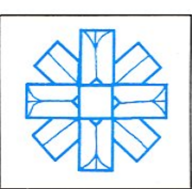
For 12	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 10	Cha 19
VD 18	TA 1,5 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Aucune créature mauvaise ne peut être amenée d'elle-même à la frapper. Quiconque est blessé par sa dague invisible doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou périr instantanément. S'il est attaqué, l'avatar de Tlazolteotl utilise une capacité innée de créer une image d'elle-même sous la forme d'un monstre répugnant avec des crocs dégoûtants, de longues serres au bout de ses doigts et une peau noire graisseuse couverte de verrues.

Devoirs du Clergé

Les prêtresses de Tlazolteotl ont la tâche de dévoiler ceux possédant un caractère vil et immoral, en en poussant d'autres à commettre des actes honteux. Elles doivent attirer un homme dans un amour coupable au moins tous les trois mois. Elles doivent subsister d'ordures, d'obscénités et d'immondices. Un échec dans ces tâches conduit au retrait des faveurs de la déesse.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, doit être de sexe féminin ; AL mauvais ; AP dague empoisonnée ; RA b ; SI Charme, Combat*, Divination, Soins* et Nécromancie ; PC 1) immunité à toutes les formes de maladie, 5) *contamination* (comme le sort réversible de prêtre du 3ème niveau, *guérison des maladies*), 10) Charisme porté à 18 ; RM néant.



Xochipilli, le prince des fleurs, est le dieu de la beauté, de la joie, de la musique et du jeu. Avec sa sœur jumelle, Xochiquetzal, il est responsable d'une grande partie de ce que les hommes trouvent agréables dans la vie. C'est un dieu bienfaisant mais capricieux, qui n'accorde que rarement très longtemps ses faveurs à un homme. Sous sa véritable forme, il a le corps d'un jeune homme, mais son visage est celui d'un cadavre putréfié.

Comment jouer son rôle : Xochipilli a un caractère inconstant. Parfois il prend un grand plaisir à aider ses fidèles et d'autres fois il leur inflige de grandes épreuves pour des raisons sans importance. Quiconque sacrifient un objet magique important, en le lançant dans la rue et en partant, obtient 1% de chances d'attirer son attention. Si la personne est en train d'entreprendre une affaire où le rôle du hasard est primordial, ses chances sont portées à 25%. Si Xochipilli répond au sacrifice, il aidera le fidèle en lui permettant de faire un deuxième jet de dé à un quelconque moment critique. Les présages de Xochipilli comprennent une musique inexpliquée, une période de chance ou de malchance, ou un besoin soudain de chanter.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC beauté, joie, bonne et mauvaise chance ; SY fleur.

Avatar de Xochipilli

(barde 18)

L'avatar de Xochipilli est un jeune homme bien proportionné avec une tête de cadavre. Il porte une grande hache avec une lame en obsidienne qui ne se ternit et ne s'ébrèche jamais. Xochipilli peut choisir ses sorts de barde dans n'importe quelle école de magie.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 16	Cha 19
VD 18	TA 1,8 m	RM 25%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d10 (hache) +8

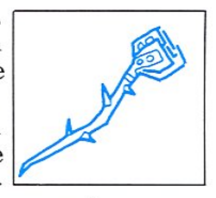
Att/Déf spéciales : L'avatar de Xochipilli obtient une seconde chance pour tout jet d'attaque ayant échoué. De plus, il obtient deux chances pour tout jet de sauvegarde qu'il doit faire. Quiconque tentant de le frapper doit réussir deux jets d'attaque pour le toucher et deux jets de sauvegarde pour se protéger de l'un de ses sorts.

Devoirs du Clergé

Les clercs de Xochipilli doivent être extrêmement beaux ou magnifiques, toujours désirables et accepter de compter sur la chance. Ils doivent parier tout ce qu'ils possèdent au moins une fois par an sur un quelconque événement de nature triviale.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, avec au moins 16 en charisme ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA b ; SI Générale, Charme, Combat*, Création, Divination et Soins ; PC 1) +1 à tous les jets de sauvegarde, 5) +2 à tous les jets de sauvegarde, 10) deuxième tentative pour tout jet de sauvegarde manqué ; RM néant.

Xochiquetzal (déesse intermédiaire)



Xochiquetzal est la déesse des fleurs, de la danse et de l'amour sain. Avec son frère, Xochipilli, elle est responsable d'une grande partie de ce que les hommes et les femmes trouvent agréables dans la vie. Cependant, en tant que déesse de l'amour, elle est quelque part moins lunatique que son frère jumeau, bien qu'elle ne soit pas non plus d'une constance à toute épreuve.

Sous sa véritable forme, Xochiquetzal est une femme d'une telle beauté et d'une telle gaieté, que tous les hommes tombent amoureux d'elle en la voyant. Elle a le pouvoir de faire tomber n'importe quel homme amoureux de n'importe quelle femme.

Comment jouer son rôle : Bien qu'elle ne soit pas impliquée de très près dans les affaires humaines, Xochiquetzal répond occasionnellement (10% de chances) à la supplique présentée conjointement par un homme et une femme amoureux l'un de l'autre, bien que leur relation puisse être secrète ou illicite d'une quelconque manière. Elle est particulièrement concernée dans la lutte contre les efforts de Tlazolteotl pour attirer les hommes bons dans des amours coupables.

Les présages de Xochiquetzal comprennent l'apparition inexpliquée de fleurs épanouies, le flétrissure soudain d'une fleur déjà éclose, ou l'envie incontrôlable de danser.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC amour, fleurs, cérémonies ; SY une rose.

Avatar de Xochiquetzal (barde 18)

L'avatar de Xochiquetzal est une femme au doux visage et à l'incomparable beauté. Elle peut lancer ses sorts de barde à partir de n'importe quelle école de magie.

For 12	Dex 17	Con 15
Int 18	Sag 18	Cha 20
VD 20	TA 1,5 m	RM 20%
CA 1	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d4 (dague)

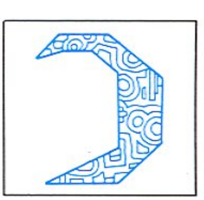
Att/Déf spéciales : N'importe quel homme qui regarde l'avatar de Xochiquetzal doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou se retrouver prêt à la défendre contre toute atteinte. Sa dague d'argent inflige 1d4 points de dégâts, mais quiconque est touché par cette arme doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de plonger dans un état euphorique et d'être étourdi pendant 1d4 rounds.

Devoirs du Clergé

Seuls les hommes et les femmes amoureux peuvent être des prêtres de Xochiquetzal, les deux membres du couple devant le devenir. Leur tâche première consiste à garder leur amour vivant. Par dessus tout, ils ne doivent jamais décevoir leur époux ou être infidèles. Les couples de prêtres doivent entretenir des jardins fleuris somptueux dans leur maison.

Obligations et Pouvoirs : CR standard mais au moins 16 en Charisme ; AL bon ; AP bâton, filet, gourdin, fronde, fouet ; RA b ; SI Générale, Charme, Création, Divination*, Garde*, Soins et Protection ; PC 3) *soins des blessures graves*, 6) *guérison des maladies*, 9) *neutralisation du poison*, 12) *guérison*, 15) *rappel à la vie* ; RM néant.

Metzli (déesse intermédiaire)



Metzli, la Dame de la Nuit, est la déesse de la Lune. Elle est la patronne bienveillante de toute croissance animale. Mais c'est aussi la déesse qui amène les terribles choses de la nuit — l'air froid et humide, les poisons dans l'atmosphère, les fantômes et les autres formes ou ombres terrifiantes. Metzli est la divinité qui apporta la lumière au monde en lançant un lépreux dans un bûcher, puis en marchant dans les flammes elle-même. Quand le couple disparût, la nuit donna naissance au jour.

Dans sa demeure sur la lune, c'est une magnifique femme fantomatique faite de lumière argentée. Elle a le pouvoir d'augmenter ou de diminuer de cinq fois instantanément la taille de n'importe quel animal (avec les changements correspondants en DV, points de vie, force, et dégâts).

Comment jouer son rôle : En surface, Metzli parait être une contradiction énigmatique. Elle est la bienveillante déesse de la nuit qui crée le jour, mais elle règne aussi sur les terribles créatures nocturnes. Ce que l'humanité ne réalise pas, et que Metzli n'a pas intérêt à expliquer, c'est qu'elle est concernée de très loin par les affaires humaines et que les créatures des ténèbres sont d'une importance cruciale pour elle.

Les présages de Metzli prennent la forme de visites de créatures ténébreuses, aux dernières heures de la nuit.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC nuit et croissance des animaux ; SY croissant de lune.

Avatar de Metzli (guerrier 15, illusionniste 10)

L'avatar de Metzli prend la forme d'une femme guerrière albinos. Elle est armée d'une épée magique faite d'un métal blanc qui coupe à travers n'importe quelle armure comme si elle était de 5 points inférieurs à sa classe d'armure réelle. L'avatar de Metzli a accès aux sorts de l'école de magie Illusion/Fantasme.

For 18/00	Dex 18	Con 16
Int 19	Sag 17	Cha 18
VD 18	TA 1,8 m	RM 20%
CA -1	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d8/2d8 (épée) +6

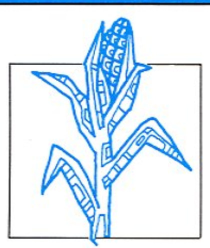
Att/Déf spéciales : L'avatar de Metzli est capable de prendre une *forme ectoplasmique* à volonté et de contrôler la taille des animaux de la même manière que le sort de clerc de 5ème niveau, croissance animale. Elle est immunisée à tous les dégâts causés par le feu.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Metzli passent la plupart de leur temps à cultiver des fruits et des céréales qu'ils placent dans des récipients spéciaux la nuit pour nourrir les amis ténébreux de la divinité. Même les prêtres de plus haut niveau ne connaissent pas la signification de cette tâche.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nb ; AP hache d'armes, gourdin, fronde, fouet ; RA b ; SI Animale, Astrale, Combat, Nécromancie et Protection* ; PC 1) infravision (18 m), 10) capacité de lancer des sorts de l'école de magie Illusion/Fantasme comme s'ils étaient des sorts cléricaux de même niveau ; RM repousser.

Centeotl (déesse intermédiaire)



Centeotl est la déesse de l'agriculture, de la nature, et du maïs (elle partage cette dernière tâche avec sa contrepartie masculine, Cinteotl). C'est une divinité bienveillante qui surveille les céréales nourrissantes, mais c'est aussi la maîtresse de la douleur et de la maladie. Elle a l'habitude d'utiliser ses charmes physiques pour attirer les hommes vers leur mort. A la différence de Tlazolteotl, elle ne semble pas faire cela par malice, mais parce que ces victimes sont nécessaires à la fertilité du maïs.

Comment jouer son rôle : Centeotl surveille les moissons, dictant leur abondance en fonction de la dévotion de ses fidèles. Bien qu'elle ait besoin de la vie de jeunes hommes pour assurer son cycle de fertilité, elle essaye de récompenser ses victimes en leur faisant connaître avant qu'ils ne meurent une béatitude totale, mais indescriptible, dans les bras de son avatar. Elle juge aussi qui doit souffrir de douleur et de maladies, parfois plutôt capricieusement, mais parfois avec justice et grande équité.

Les présages de Centeotl comprennent des fléaux d'insectes, des cloques sur le maïs, du pollen et la vision de son avatar, qui annonce toujours une grande calamité personnelle, même si l'individu n'a pas succombé à ses charmes.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC agriculture, maladie, douleur ; SY épi de maïs.

Avatar de Centeotl (druide 15)

L'avatar de Centeotl est une magnifique femme aux cheveux dorés, armée d'un bâton magique de jade bleu. Elle peut faire appel aux sphères Générale, Elémentaire et Végétale pour ses sorts.

For 14	Dex 16	Con 15
Int 16	Sag 19	Cha 18
VD 18	TA 1,8 m	RM 20%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 2d10 (bâton)

Att/Déf spéciales : L'avatar de Centeotl peut utiliser à volonté n'importe quel sort de la sphère Végétale. Quand une victime est touchée par le bâton de Centeotl, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou tomber malade, subissant une perte supplémentaire de 1d6 points de Constitution. Cette perte est permanente, mais elle peut être récupérée par un sort de *guérison des maladies*.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Centeotl surveillent la plantation et la moisson de toutes les céréales destinées à l'alimentation. Une grande partie de leur temps est occupée par la lecture des signes de la nature pour déterminer les périodes optimales de plantation. Dans les temps de famine, ils doivent aussi chercher des volontaires (souvent eux-mêmes) pour périr dans l'étreinte de Centeotl. Après avoir atteint le 10ème niveau, les prêtres de Centeotl sont capables d'utiliser le *toucher de douleur*. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté ; sa victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de tomber au sol tordu de douleur pendant 1d4 rounds.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP faucille, lance de fantassin ; RA b ; SI Générale*, Elémentaire, Végétale et Climat* ; PC 1) *création de nourriture* (comme le sort de Prêtre du 3ème niveau), 10) *toucher de douleur* ; RM néant.

Ixtlilton (dieu mineur)



Ixtlilton, ou Petit Visage Noir, est le dieu des soins et de la médecine. C'est la divinité qui garde les humains en bonne santé et à l'écart des maladies, ou qui les aide à guérir de celles-ci. Divinité malicieuse, à la complexion sombre, son toucher guérit toute maladie, quelle qu'en soit la gravité.

Comment jouer son rôle : Ixtlilton est consacré à la délivrance des humains de la maladie, mais personne ne semble savoir exactement pourquoi — peut-être parce qu'il n'a jamais prit la peine d'expliquer ses motivations. Pour recevoir l'aide d'Ixtlilton, une personne doit être malade et le prier. Les créatures mauvaises ont 1% de chances d'être visitées par lui, les créatures neutres 10%, les créatures bonnes 25%, ses fidèles 50% et ses prêtres 75%. Une personne assez chanceuse pour recevoir sa visite, le réalise rarement ; elle va simplement mieux. Ixtlilton est trop occupé pour envoyer des présages ou des augures à ses fidèles.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC santé ; SY branche de sumac.

Avatar d'Ixtlilton (prêtre 14)

L'avatar d'Ixtlilton est un homme malicieux à la peau sombre. Il peut lancer des sorts puisés dans les sphères Générale, de Création, de Soins, de Nécromancie, Végétale et de Protection.

Les avatars d'Ixtlilton sont uniques dans le sens où ils passent le plus clair de leur temps sur le Plan Primaire et peuvent parfois être aperçus courant de maison en maison à une allure vertigineuse. Malheureusement, il y a bien plus de gens malades que de gens qu'ils peuvent soigner, et c'est pourquoi de nombreux humains meurent de maladie.

For 18/76	Dex 15	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 10
VD 25	TA 0,9 m	RM 30%
CA 2	DV 18	PV 112
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d6 (bâton) +4

Att/Déf spéciales : Les avatars d'Ixtlilton sont immunisés à toute forme de poison ou de maladie. Quiconque est touché par le bâton d'un avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine d'être étourdi pendant 1d4 rounds.

Devoirs du Clergé

Comme Ixtlilton, ses prêtres se consacrent au soin des maladies et passent leur temps à visiter ceux qui souffrent. Ils vivent dans des temples remplis de récipients d'eau bénite noire. Si celui qui souffre ne boit rien d'autre que cette eau noire, il récupère 1d4 points de vie par jour et cette eau empêche magiquement, quelles que soient les circonstances, la Constitution de tomber en dessous de 1. Seuls les prêtres d'Ixtlilton peuvent cependant survivre à ce régime pendant de longues périodes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP gourdin ; RA b ; SI Générale*, Soins, Nécromancie et Protection* ; PC 1) immunité aux maladies, 3) création d'une fiole d'eau bénite noire par jour, 10) éviter que quelqu'un d'autre ne meurt d'une maladie (doit rester avec le sujet pendant une semaine complète) ; RM repousser.

Nezahualcoytl



Par de nombreux aspects, Nezahualcoytl fut le plus grand prêtre-roi de la Vallée du Mexique. Il était le dirigeant de Texcoco et un allié inquiet des premiers Aztèques. Il commença sa jeune vie en exil en raison d'une vengeance politique, puis revint au pouvoir et restaura la gloire de son peuple. Il fut un administrateur juste et capable, un général compétent et un astronome avide. Nezahualcoytl croyait en une divinité toute puissante dont le pouvoir des autres dieux n'était qu'une manifestation.

Guerrier 14, prêtre 12

For 17	Dex 18	Con 18
Int 17	Sag 18	Cha 16
VD 12	RM néant	AL nb
CA 4	PV 96	
#AT 2	TAC0 6	Dg 1d6/1d6 (épée) +1

Sorts : 1) *injonction, apaisement, détection de la magie, détection du poison, détection des collets et des fosses, soins des blessures légères* ; 2) *discours captivant, immobilisation des personnes, augure, connaissance des alignements, détection des pièges* ; 3) *communication avec les morts, animation des morts, localisation des objets, guérison de la cécité ou de la surdité, guérison des maladies* ; 4) *manteau de bravoure, détection des mensonges, soins des blessures graves, neutralisation du poison* ; 5) *soins des blessures critiques, rappel à la vie* ; 6) *orientation, guérison*.

Nezahualpilli

Nezahualpilli était le fils de Nezahualcoytl et fut aussi l'un des plus grands prêtres-rois de l'Amérique Centrale. C'était un dirigeant intelligent qui vit sagement la nécessite de conclure une alliance avec Tenochtitlan et, de ce fait, sauva sa cité-Etat d'une terrible défaite. Il fut un bon roi et un bon général qui dirigea Texcoco pendant de nombreuses années, mais il ne partageait pas l'intérêt de son père pour une administration juste.

Prêtre 14, guerrier 10

For 18/99	Dex 18	Con 17
Int 18	Sag 16	Cha 16
VD 12	RM néant	AL ln
CA 4	PV 64	
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d6 (épée) +5

Sorts : 1) *pierre magique, gourdin magique, détection de la magie, détection du poison, détection des collets et des fosses, création d'eau* ; 2) *cantique, marteau spirituel, augure, détection des charmes, détection des pièges, piège de feu, flammes* ; 3) *prière, localisation des objets, communication avec les morts, traversée des flammes, animation des morts, guérison des maladies* ; 4) *détection des mensonges, divination, langues, bassin divinatoire, production de feu* ; 5) *colonne de feu, fléau d'insectes, rappel à la vie* ; 6) *orientation, semences de feu* ; 7) *parole divine*.

Axayacatl



Contemporain aussi bien de Nezahualcoytl que de Nezahualpilli, Axayacatl fut un grand prêtre-roi Aztèque qui mena sa cité à de nombreuses victoires militaires et diplomatiques sur les tribus voisines, souvent avec l'aide de ses alliés de Texcoco. Il étendit et consolida la domination de Tenochtitlan sur une grande partie de l'Amérique Centrale. Il subit aussi l'une de leurs plus grandes défaites, quand il essaya infructueusement d'envahir le territoire Tarascan.

Guerrier 12, prêtre 12

For 14	Dex 16	Con 15
Int 17	Sag 17	Cha 16
VD 12	RM néant	AL nm
CA 6	PV 63	
#AT 3/2	TAC0 14	Dg 1d8 (épée)

Sorts : 1) *pierre magique, gourdin magique, invisibilité aux morts-vivants, lumière, lueur féerique* ; 2) *cantique, marteau spirituel, aide, obscurcissement* ; 3) *prière, animation des morts, guérison des maladies, mort simulée, appel de la foudre* ; 4) *contrôle de la température (rayon de 3 mètres), protection contre la foudre* ; 5) *fléau d'insectes, rappel à la vie* ; 6) *conjuration du climat*.

Sous le règne d'Axayacatl, la religion des Aztèques atteignit son plein développement. La grande pierre calendaire, de plus de 3,6 m de diamètre et d'un poids de plus de 20 tonnes, fut gravée et apportée à Tenochtitlan pendant son règne.

Axayacatl était un fidèle avide de la divinité tutélaire des Aztèques, Huitzilopochtli. Vous remarquerez qu'en raison du nombre limité de sphères auxquelles ce dieu autorise ses fidèles à accéder, Axayacatl n'a pas autant de sorts que son niveau le lui permettrait normalement.

Monstres

Dans la mythologie Aztèque, il manque les créatures terrifiantes que l'on trouve dans de nombreux mythes. Cela est sans doute dû au fait qu'il y a peu de bêtes énormes en Amérique Centrale. Cependant, il y plusieurs créatures dans AD&D® qui peuvent être adaptées pour une campagne dans cette région. Nous vous suggérons les suivantes : aarakocra, chauve-souris (géante), couatl, lézard de feu, serpent ardent, géants (des collines, de pierre, de feu), faucon, jaguar, lycanthrope (n'importe lesquels), lion des montagnes, hibou (parlant, géant), rat (n'importe lesquels), serpent (venimeux, géant), araignée (n'importe lesquelles), guêpe (géante).

De plus la déesse Metzli a le pouvoir de créer certains monstres terrifiants en agrandissant les animaux normaux jusqu'à trois ou quatre fois leur taille normale. Avec un peu d'imagination, les mystérieuses ombres et formes de la nuit qu'elle protège peuvent aussi faire des monstres intéressants.



Histoire des Celtes

Les Celtes, sans doute plus que toute autre culture traitée dans ce volume, sont les plus difficiles à cerner en tant que nation cohérente. Leurs origines inhabituelles et leur manque de toute structure gouvernementale centralisée les rendent uniques, quelque part en dehors de ce qui constitue pour nous, aujourd'hui, un pays ou un Etat. Les archives historiques nous disent que l'unité des celtes était basée strictement sur la culture et non sur une langue, une race ou un héritage.

Bien sûr, notre connaissance des anciens Celtes est déformée par le filtre du romantisme des savants des 18ème et 19ème siècles. A chaque étape de notre étude, nous devons considérer avec précaution la source de l'information et décider si cette source a transformé ou pas les faits pour une raison ou pour une autre.

Depuis leur pays d'origine, en Allemagne du sud et en Bohème, les anciens Celtes arrivèrent brutalement au premier plan de l'histoire. En fait, ils sont considérés avec les Scythes, les Indiens et les Ethiopiens, comme l'une des quatre nations que l'on appelle périphériques (par rapport à un centre méditerranéen). Pour ce qui est de leurs origines, les Celtes doivent avoir été de souche germanique, se reposant sur une agriculture primitive et sur la chasse, et sans doute pris dans une guerre perpétuelle avec les tribus voisines du nord.

Depuis ces origines incertaines, les Celtes se déversèrent à travers la plaine de l'Europe du Nord et dans les Balkans sans rencontrer de résistance. Ils envahirent ce qui est maintenant la France et l'Espagne, conquérant les gaulois qu'ils trouvèrent et avançant même jusqu'aux portes de Rome. De Gaule, ils arrivèrent rapidement en Grande-Bretagne puis en Irlande, où leurs traditions résistèrent le plus longtemps aux changements du monde. Au sud-est, les Celtes allèrent jusqu'en Asie Mineure, où des preuves de leur culture peuvent être découvertes aujourd'hui. Au quatrième siècle avant J-C, ils se répandirent à travers tout ce qui est maintenant l'Europe Moderne, exerçant un contrôle sur une zone énorme. Leurs motivations expansionnistes sont obscures, mais leurs résultats sont indéniables.

Cependant, pour des raisons également peu évidentes, les Celtes passèrent rapidement de leur position de domination étendue à une période de déclin. Il ne fait aucun doute que de nombreux facteurs ont contribué à cet échec apparent dans leur contrôle. Tout d'abord, ces distances importantes sont devenues insurmontables. Quelque temps plus tard dans l'histoire, les Romains contrôleront une zone d'une envergure similaire et même avec leur penchant pour la logistique et les communications, ils ne la tenaient que de justesse. Les Celtes montrèrent rarement le même talent dans la construction de routes et dans la flexibilité du gouvernement au quatrième siècle avant J-C. Ensuite, les Celtes furent toujours embarrassés par leur statut minoritaire. Dans les zones qu'ils contrôlaient, ils se trouvaient en infériorité numérique par rapport aux peuples assujettis, qui eux ne partageaient ni leur culture ni leurs pratiques et leurs rites. Leur contrôle sur de tels peuples a dû être au mieux mal assuré. Enfin, c'est une évidence que les Celtes dépensèrent une grande part de leurs ressources en mercenaires. Parfois, ces derniers étaient utilisés pour assurer le maintien de l'ordre parmi leurs sujets, d'autres fois ils étaient employés pour des aventures sauvages sans but précis en tête. Au-delà de tous ces facteurs, leur manque complet d'autorité ou de gouvernement central contribua grandement à leur déclin. Quelle que soit l'importance qu'on leur donne, ces considérations et d'autres conspirèrent contre les Celtes, condamnant leur empire avant qu'il ne débute. Les Celtes étaient, dès le début, uniquement destinés à se répandre en Europe, et non à la diriger.

Ne voyant aucune résistance et connaissant leur propre période de croissance, les nations voisines à savoir la Dacie, la Germanie et Rome annexèrent les territoires que les Celtes ne contrôlaient plus. Bien qu'ils fussent grandement assimilés dans ces territoires et que leurs traditions survécurent pendant un temps, les jours de gloire de la nation Celte étaient passés. Quand ces autres nations disparurent, l'influence Celte se réduisait essentiellement à la Gaule, la Grande-Bretagne et l'Irlande.

Plus tard dans leur histoire, Rome accentua encore plus sa pression sur ces territoires, conquérant la Gaule, puis une grande partie de la Bretagne, avant de disparaître. Les contacts des Romains avec les Celtes — essentiellement antagoniste — était loin de leur donner l'occasion d'avoir un échange constructif d'idées. Cependant, les écrits des conquérants, principalement ceux de César lui-même, parlent des Celtes et de leurs traditions. Bien sûr, les Romains placèrent souvent leurs propres idéaux à la place de la culture et du panthéon Celte qu'ils trouvèrent, leurs écrits s'en trouvant donc au mieux faussés.

Les Romains, cependant, ne conquirent jamais l'Irlande et la tradition Celte y fut florissante. Seules les invasions Vikings du 9ème siècle et les incursions Anglo-normandes du 12ème, diluèrent l'héritage celte de l'île. A ce jour, les textes et les objets celtes irlandais sont les témoins les plus abondants et les plus fiables de leur passé.

La culture celte

Comme il a été dit plus haut, les Celtes n'étaient souvent que les maîtres théoriques de leurs royaumes — des sortes de tigres de papier. Nombre de leurs sujets, sans aucun doute, ignoraient les rites religieux des Celtes et conservaient leurs propres traditions. Il semble raisonnable de penser qu'il y avait des groupes isolés de fidèles, assimilables à des hors-castes, forcés de pratiquer leur religion hors de vue des autres, plus populaires, en particulier aux époques tardives, quand un grand nombre de Celtes avaient été absorbés par d'autres nations.

Les Celtes considéraient deux positions sociales comme suprêmes : les ordres druidique et bardique. Les druides étaient l'ordre le plus élevé de la société, exerçant inévitablement des fonctions religieuses. Les bardes venaient en second après les druides et étaient chargés de la création et de la conservation de la littérature celte.

Les druides dans la société celte

Les druides étaient les chefs religieux des celtes et par certains aspects les plus mystérieux d'entre eux. Ils effectuaient les sacrifices demandés par la tradition, accomplissant de nombreux chants et rituels pour plaire aux nombreux dieux que les celtes adoraient. Les chefs druides gaulois se rassemblaient pour les affaires religieuses dans un endroit sacré, connu sous le nom de Carnutes, qui se traduit pas lieu sacré, clairière sacrée, ou sanctuaire du chêne. Cela montre bien que les druides ont un lien spécial avec la nature et, en particulier, avec les forêts.

Dans leurs fonctions d'aînés des fidèles, les druides maintenaient aussi leur contrôle sur la communauté par d'autres moyens. Ils exerçaient diverses fonctions légales parmi leurs fidèles et allaient même jusqu'à devenir les responsables de l'éducation de leurs ouailles. Ils ont étendu leur contrôle sur les Celtes en toute matière.

Les druides étaient considérés comme ayant la capacité de prédire, dans les termes les plus vagues, les événements futurs. A travers des rituels variés, les druides pouvaient prédire qu'un jour, une semaine, ou un mois seraient favorables ou défavorables pour le combat, l'agriculture, la chasse, etc. Les histoires de cette période indiquent que les paysans et les chefs celtes accordaient une grande importance à ces prédictions.

Bien sûr, en tant que chefs religieux, les druides tenaient le haut du pavé de la contestation et de la haine contre les autres religions. Quand les celtes rencontraient d'autres groupes religieux, ils les dénonçaient comme païens et cherchaient à les discréditer. Les druides en Gaule, puis finalement en Bretagne et en Irlande, furent forcés d'abandonner leur contrôle exorbitant sur leur peuple. Cependant, nombre de leurs fonctions furent rapidement reprises, mais sous des formes plus subtiles, par un groupe social connu sous le nom de Filidh. Les filidh irlandais s'occupaient des traditions rituelles d'une manière plus facilement tolérée par leurs nouveaux voisins.

Les bardes dans la société celte

Les bardes celtes, d'un autre côté, furent les conservateurs de la littérature. Les celtes n'eurent jamais leur propre langage écrit, bien qu'ils aient empruntés des morceaux et des bouts de langages voisins de temps en temps. Chez les Celtes gaulois, cependant, la littérature reste une notion strictement orale, aucune archive écrite n'étant conservée car cela était considéré comme déplaisant. Bien que ce sentiment ne soit pas forcément vrai chez les celtes insulaires de Bretagne et d'Irlande, il n'existe qu'un ensemble très limité de littérature écrite pleinement attribuable aux celtes.

Chez les Celtes irlandais, les bardes étaient considérés comme une classe inférieure de poètes, de rimeurs et de simples conteurs d'histoire. Leurs traditions orales étaient admirées par la plèbe, mais ils n'avaient droit en rien à un statut comparable à celui des druides et des filidh. Cependant, quand les pressions religieuses ordonnèrent des changements dans les strates supérieures de la société Celte, les bardes restèrent virtuellement inaperçus et, de ce fait, inchangés. En fait, nous devons remercier les bardes pour la conservation de la tradition orale irlandaise historique sans laquelle nous ne connaîtrions que très peu de choses sur les celtes.

Vie quotidienne

La vie quotidienne des paysans variait grandement, surtout en fonction de la richesse de la terre sur laquelle ils étaient établis. Les bergers des collines des Alpes vivaient d'une manière fort différente des fermiers des plaines de Gaule ou de Bretagne. En général, les villages d'agriculteurs de Gaule ou de Germanie étaient formés de petites maisons carrées en bois. Leurs charrues étaient très primitives, ne retournant même pas le sol. Ainsi l'épuisement du sol forçait des villages entiers à se déplacer au bout de quelques années. Les villageois en Bretagne avaient tendance à créer des structures rondes plus grande, en pierre, avec des toits en chaume atteignant presque le sol. Ils pouvaient avoir des jardins et des fermes, ainsi qu'une bonne quantité de bétail avec lequel ils partageaient la maison. Bétail et fermiers se nourrissaient les uns les autres tout en se tenant chaud. Les paysans celtes semblent avoir élevé de nombreux animaux ordinaires, comme des petits bovins, des cochons et des oies. Les sangliers sauvages semblent avoir fait l'objet de la chasse — probablement un rite de passage à l'âge adulte. Ils avaient aussi des animaux plus exotiques comme des poulets, récemment introduits d'Orient, et des abeilles, élevées aussi bien pour la cire que pour le miel. Les fermiers celtes cultivaient de l'orge, des fèves et de l'avoine. Ils plantaient du lin et comptaient sur les moutons pour leurs vêtements.

Bien sûr, la noblesse Celte et les druides vivaient une vie sensiblement meilleure. Il y a des indices comme quoi du vin était importé pour la noblesse, un luxe que le bas peuple ne connaissait pas. Mais en toute honnêteté, la noblesse Celte ne vivait pas une vie insouciante et enchanteresse. Ils étaient des seigneurs de la guerre et des militaires, très différents en fait des légendes du genre de celle du Roi Arthur. Cette légende est dérivée de certains faits historiques à propos d'un chef celte qui combattit les envahisseurs saxons et jutes en Bretagne au 6ème siècle après J-C. Même si leur histoire a été romancée à travers différents contes, le véritable Arthur et les chevaliers qui l'entouraient furent des rois guerriers menant des armées de paysans et de soldats contre les envahisseurs et d'autres Celtes.

L'art de la guerre

Depuis l'aube de leurs origines, les Celtes ont été un peuple guerrier. Leur penchant pour l'affrontement était même bien connu des érudits de cette époque. Ils attaquèrent et mirent à sac Rome, repoussèrent les envahisseurs Germains, conquirent la plus grande partie de l'Europe et ne furent battus que par l'organisation et l'administration supérieures de l'empire romain. Quand elles n'étaient pas en train de combattre une menace extérieure, les tribus celtes ne voyaient aucun inconvénient à se combattre entre elles.

Les archives funéraires indiquent que les Celtes étaient les maîtres du char à deux roues. Quasiment tous les chefs de tribus étaient enterrés avec leur chariot, bien que les chevaux aient eu apparemment trop de valeur pour être inhumés avec leur propriétaire. De nombreux autres guerriers celtes possédaient aussi des montures.

Des statues et des relevés historiques nous indiquent que les guerriers Celtes allaient au combat tout nu à l'exception d'un torque, anneau de bronze ou d'or porté autour du cou. Ils combattaient avec une lance et une épée et portaient occasionnellement un heaume et un bouclier. Les érudits romains accordaient au guerrier celte pris individuellement une bravoure et un talent terrifiants.

Les guerriers celtes prenaient un grand plaisir à couper les têtes de leurs ennemis à terre. Ces têtes étaient ensuite portées à la ceinture ou attachées au chariot. Les celtes croyaient que la tête contenait certaines propriétés magiques après la mort. De nombreuses structures celtes intégraient des crânes dans leur construction pour repousser le mal ou pour porter chance.

Architecture

On se souvient des celtes pour les structures de pierres levées qu'ils ont laissées derrière eux. Stonehenge n'est que la plus connue d'entre elles. Des indications montrent que nombre de ces structures n'étaient pas de fabrication celte, mais de peuples adorateurs du soleil plus anciens — les celtes ne les ayant qu'adoptées et n'ayant qu'ajouté des structures supplémentaires à ces constructions. En tout cas, ils ont acquis une signification différente.

Les motifs circulaires de pierre aident à repérer les constellations, les trajets du soleil et de la lune et le cours des saisons. Pour toute société qui compte sur l'agriculture, une telle connaissance est vitale. Les pierres étaient souvent érigées en motifs circulaires en l'honneur d'un dieu ou d'une déesse locale particulière.

Des pierres levées plus simples étaient souvent disposées sans aucun schéma préconçu. Elles marquaient, en des temps plus anciens, les tombes d'importants personnages. Plus tard, elles furent employées pour marquer les lieux d'événements importants ou les frontières entre des tribus ou des villages.

Il n'est pas sûr que les druides aient vraiment pratiqués des rites sur ces sites, mais c'est probable. Ils peuvent facilement avoir officié aux cérémonies qui se sont tenues sur ces sites importants, interprétant les informations et appelant les dieux pour les aider ou les guider.

Sans archive écrite significative, nombre d'informations sur les celtes et sur ce qu'ils étaient nous resteront à jamais inconnues. Combien de combats épiques, combien d'événements significatifs se sont déroulés avant le 4ème siècle sans qu'il en reste trace ? Sans leur art, à partir duquel nous pouvons beaucoup interpréter, et sans l'isolement fortuit de la communauté celte irlandaise, ils auraient pu totalement disparaître de l'histoire.

Ce que nous connaissons est intriguant. Les Celtes contrôlèrent une zone énorme avant l'empire romain, grâce à des tribus de féroces guerriers. Leur vie quotidienne, bien que différente selon les régions en raison des distances importantes entre elles, tourne autour d'éléments culturels qu'ils partageaient tous. Les druides et les bardes s'étaient appropriés l'essentiel de la religion et de la littérature, tandis que les chefs de guerre conservaient des troupes fortes, en général en campagne. Leur vie semi-nomadique n'a jamais évoluée tout au long de leur histoire. Ils furent des artisans talentueux aussi bien dans le travail du bois que dans celui du métal et des artistes qui empruntaient les traditions des autres peuples. Bien que tout ait été écrasé par la domination romaine, beaucoup de ce que furent les Celtes survit aujourd'hui dans les cultures irlandaises et écossaises, ainsi que dans la nôtre.



Objets Magiques

Cromlechs

Les prêtres celtes peuvent créer des formations de pierres levées afin d'intensifier leur magie. Les cérémonies durant la création d'un *cromlech* en font un lieu hautement magiques où les simples mortels inférieurs ont peur de pénétrer.

La création d'un *cromlech* est un processus long qui nécessite de nombreux prêtres. Il doit y avoir au moins l'équivalent de 50 niveaux de prêtres ou de druides, dévoués à au moins quatre dieux celtes différents. Un de ces prêtres doit être un fidèle de Belenos du 10ème niveau au moins, afin de posséder le sort essentiel d'*enchantement des pierres*. Le site doit posséder des pierres et doit se trouver au moins à 8 kilomètres d'un autre *cromlech* existant. Tous les prêtres doivent passer un mois complet à assembler les pierres et à exécuter des cérémonies — le sort *enchantement des pierres* doit être lancé à la fin de chaque semaine et de nouveau à la fin de la construction. Si les prêtres sont interrompus d'une quelconque manière pendant cette période, l'enchantement échoue et ils doivent recommencer depuis le début. Pendant la création, le site du *cromlech* doit être dédié pour toujours à une sphère de sorts (par exemple Divination). Une fois créée, la magie du *cromlech* est permanente.

Les paramètres physiques réels du *cromlech* sont assez imprécis. La taille exacte et le nombre de pierres ne sont pas très importants pour le jeu — elles sont disposées de manière à indiquer les saisons, les étoiles, les constellations, le soleil, la lune, ou quoi que ce soit d'autre. La seule chose importante réside dans le fait qu'elles sont disposées en une série de motifs circulaires. Comme ils font en général entre 10 et 30 mètres de diamètre, les *cromlech* sont parmi les plus grands objets magiques qu'on puisse rencontrer.

Une fois le *cromlech* créé, une cérémonie peut prendre place sur le lieu pour lancer un sort appartenant à la sphère fixée. Le total des niveaux de prêtres impliqués dans la cérémonie peut être utilisé comme un multiplicateur direct des paramètres suivants : portée, durée, ou zone d'effet. Par exemple, si 50 niveaux de prêtres participent à la cérémonie, ils peuvent soit multiplier la portée par 50 (jusqu'à 1500 mètres), la durée par 50 (jusqu'à 50 rounds/niveau) ou la zone d'effet par 50 (jusqu'à 1500 décimètres cubiques/niveau). Un des prêtres doit lancer réellement le sort qui doit être amplifié par le *cromlech* et il constitue la base à partir de laquelle toutes les autres informations sont extrapolées.

Torque des dieux

Le *torque des dieux* a été créé par Goïbniu en personne et n'est donné qu'aux plus braves guerriers des tribus. Il permet à son porteur d'employer *changement de forme* ou *métamorphose d'autrui* à volonté, pendant la durée qu'il veut. Le torque est forgé de métaux rares et possède une gemme incrustée sur le devant.

Nouveaux Sorts

Enchantement des Pierres (Enchantement)

Prêtre 10ème niveau

Sphère : Elémentaire
Portée : toucher
Eléments : V, S, M
Durée : permanente
Temps d'Incantation : 1 semaine
Zone d'Effet : spéciale
Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort hautement spécialisé n'est disponible que pour les prêtres voués à Belenos ayant atteint le 10ème niveau. Il leur est donné par leur dieu, afin de leur permettre de créer un *cromlech* une fois par an. Le sort prend une semaine entière de préparation pour être lancé. Toute interruption annulera ses effets et forcera le prêtre à recommencer depuis le début. Si une année s'écoule, et que le prêtre doté de ce sort échoue dans la création d'un *cromlech*, ce sort (et tous les autres qu'il possède) sont repris par Belenos déçu, qui ne les redonnera jamais.

L'élément matériel de ce sort est une petite pierre provenant du même endroit que les pierres qui vont devenir un *cromlech*. Elles doivent déjà avoir été mises en position.

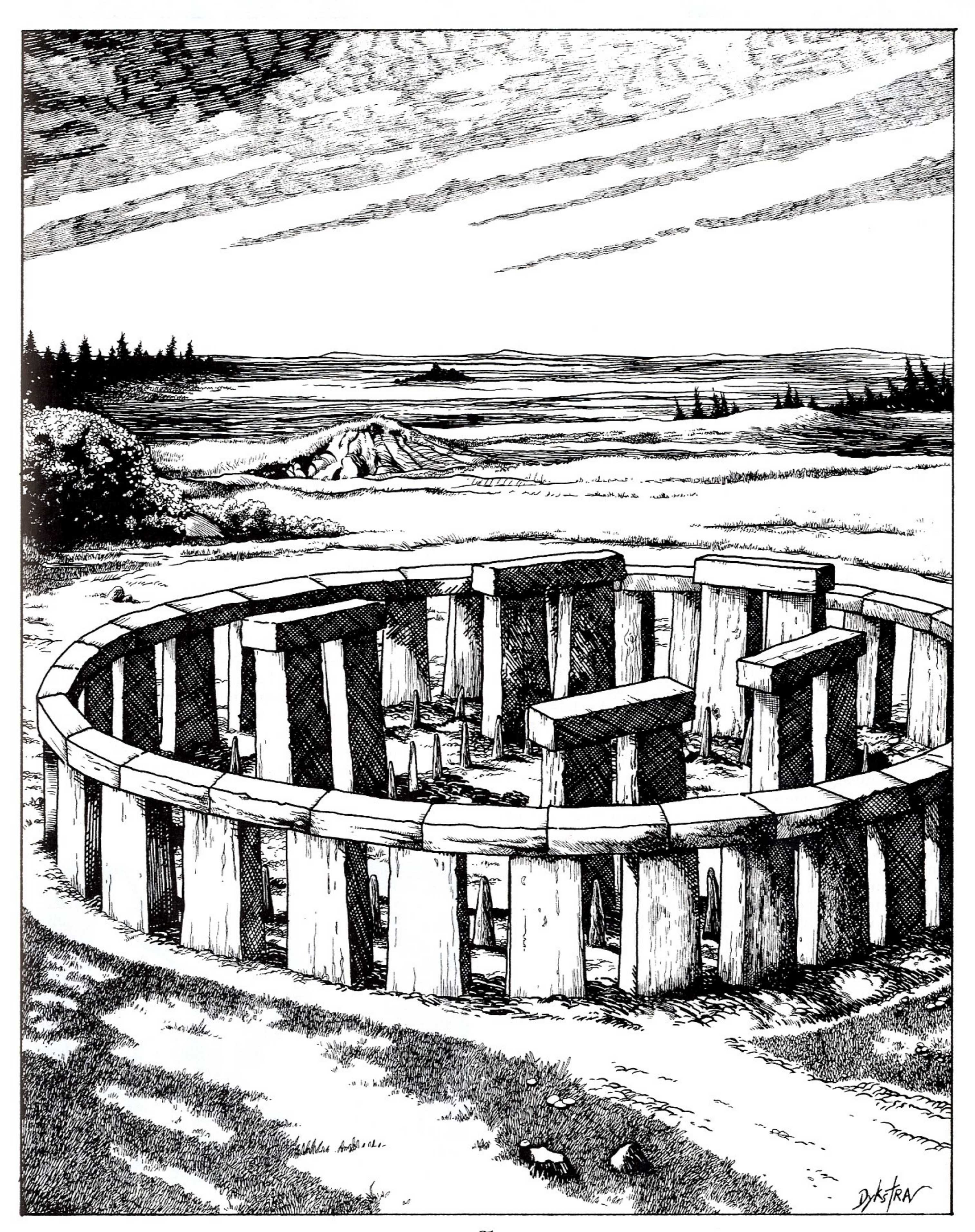
Frénésie des Celtes (Enchantement/Charme)

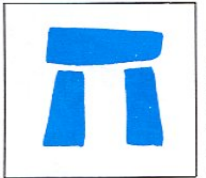
Prêtre 3ème niveau

Sphère : Combat
Portée : 30 mètres
Eléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : spéciale
Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort permet aux prêtres celtes de plonger leurs armées dans une frénésie guerrière avant le combat. Ce sort affecte 20 dés de vie de créatures par lancement (en général 10 guerriers celtes du 2ème niveau). Pendant sa durée, le sort de *frénésie des Celtes* permet à ceux qui sont affectés de ne jamais tester le moral, d'avoir +1 à tous les jets de sauvegarde et d'attaque, et aussi de se déplacer 50% plus vite que la normale sans pénalité. Ce sort force aussi ceux qui sont affectés à charger immédiatement les forces ennemies les plus proches et à les engager, que ce soit une tactique sage ou non. Les guerriers sous les effets d'un sort de *frénésie des Celtes* n'ont pas besoin d'être dirigés, mais ceux qui sortent de l'état correspondant au sort, sans un chef en vue, fuiront vers leurs propres lignes ou un autre endroit sûr.

L'élément matériel de ce sort est une petite roue de chariot et une étincelle crée par un silex sur du métal.


DYKSTRA



En dépit de ses connotations mauvaises, la Chasse Sauvage est une manifestation, sur le Plan Primaire, de la force vitale bénéfique. Elle apparaît sur les terres celtes quand il y a une force maléfique dans la région. La source du mal peut être n'importe quoi, que ce soit un prêtre ou un magicien malfaisant qui se déplace dans la région, ou bien une armée d'envahisseurs maléfiques. Partout où se trouvent des druides, et où ils ont construits des *cromlechs* qui peuvent être utilisés par la Chasse comme points de repère, celle-ci et son maître restent vigilants contre les incursions maléfiques.

La Chasse Sauvage apparaît dans le monde des hommes sous la forme d'une troupe imposante de chiens magiques menés par un homme de grande taille. Ce dernier a une peau sombre et peut être soit à pied soit sur un char tiré par deux chevaux. Il porte une énorme lance et un heaume de cuir et de métal avec des andouillers. Les chiens de la meute sont d'énormes bêtes qui peuvent apparaître un instant avec des canines normales (quoiqu'énormes) et ensuite se transformer en féroces animaux magiques, avec des flammes vertes sortant de leur bouche et de leurs yeux. Quand la Chasse Sauvage arrive, le temps se détériore — les vents hurlant et la foudre tonnent depuis les cieux. La Chasse Sauvage combat le mal par le mal, en particulier avec la peur et la férocité.

Les Celtes et les autres créatures bienveillantes qui rencontrent la Chasse, peuvent être balayés par elle. Tous les Celtes et les personnages d'alignement bon qui voient la Chasse, doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine de devenir partie intégrante de la Chasse et de sa mission, acceptant le Maître en tant chef. Les personnes ainsi appelées peuvent commettre un acte contre leur alignement sur l'ordre du maître, combattre contre ceux qu'ils auraient sinon ignorés, etc. Alors qu'elle se déplace à toute vitesse à travers la campagne, la chasse produit un vacarme terrifiant, attirant les fidèles et avertissant le mal de son approche.

Pour une nuit donnée, il ne peut y avoir qu'une seule Chasse Sauvage, pourvu qu'il y ait assez de mal pour la susciter. Une fois que la Chasse a été attirée par la source du mal, elle l'attaquera. Elle et son maître combattront jusqu'à la mort contre le mal. S'ils sont tués, ils apparaîtront pour une nouvelle chasse la nuit suivante comme si de rien n'était. S'ils ne détruisent pas le mal qu'ils poursuivent, ils reviendront à la charge jusqu'à ce qu'il ait été bouté hors des terres celtes ou tué.

La Chasse Sauvage a combattu contre des demi-dieux ou des héros celtes qui avaient manifestés une inclinaison au mal. Parfois détruite, mais elle revient toujours pour recommencer la bataille. Les forces qui cherchent le mal pour le détruire sont éternelles, et la Chasse Sauvage ne peut jamais être totalement annihilée.

Le Maître de la Chasse

Le Maître apparaît comme un homme à la peau sombre portant un heaume noir doté d'andouillers.

Comment jouer son rôle : Le maître ne parle ou ne communique avec personne. Il mène simplement sa meute de chiens et autres suivants vers les sources du mal et le combat. Sa tactique est généralement limitée à un assaut frontal immédiat, car ne pouvant pas mourir, son besoin de ruse est limité.

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 17	Sag 17	Cha 9
VD 18	TA 1,8 m	RM 25%
CA 0	DV 20	PV 200
#AT 3	TAC0 1	Dg 1d6 +3 (lance) +6

Att/Déf spéciales : Le Maître de la Chasse n'engage pas en général le combat tant que la plus grande partie de sa meute de chiens n'a pas été tuée. Il attaquera alors avec sa *lance +3*. Le Maître peut aussi passer avec son char sur ses victimes, infligeant 3d10 points de dégâts à tous ceux qui passent sous ses roues.

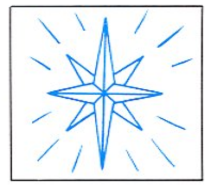
La meute de la Chasse Sauvage

Pris individuellement, les chiens de la Chasse Sauvage sont des bêtes formidables. Il y a 20 chiens dans la meute.

VD 21	TA 90 cm	RM 15%
CA 2	DV 5	PV 30
#AT 1	TAC0 14	Dg 2d4

Att/Déf spéciales : La meute peut provoquer la terreur chez n'importe quel mortel qu'elle poursuit. Chaque chien a l'équivalent d'une *protection contre le mal* lancé sur lui en permanence. La meute peut aussi submerger ses ennemis sans tenir compte de l'espace réellement disponible, de telle manière que tous les chiens peuvent attaquer un même ennemi en un round. Enfin, un fois par tour, chaque chien peut utiliser sa langue de flamme verte pour ajouter 5 points de dégâts supplémentaires à toute attaque ayant touché.





La meilleure manière de décrire Lug est de le qualifier de dieu de l'excellence, car il est non seulement l'inventeur et le patron des arts, mais aussi un expert dans des domaines fort différents, comme la sorcellerie, les artisanats de toute sorte, la narration d'histoires et l'héroïsme. Lug, dont le nom signifie "le Brillant", est le dieu le plus adoré du panthéon, comme en témoigne les nombreux monuments dans toutes les régions celtes où ses fidèles le priaient pour qu'il les guide dans un des nombreux domaines où il excelle. Connu pour être un membre tardif du panthéon, Lug est souvent associé à Rosmerta, une déesse de la richesse et des possessions matérielles. Il peut contrôler le développement des arts et des techniques avec lesquels il est familier et peut influencer toute forme de voyage ou de commerce. Il peut aussi transformer la nuit en jour, ou vice-versa, à volonté. Au delà de toutes ces occupations, cependant, Lug est un guerrier formidable, armé d'une grande lance et d'une fronde.

Comment jouer son rôle : Errant sur les terres de ses fidèles, flirtant avec les diverses déesses des pays qu'il rencontre, Lug est un dieu sûr de lui, empressé à mettre son nez dans les affaires terrestres. Il garde un œil posé sur la justice dans les affaires humaines, intervenant avec son avatar pour affecter le résultat d'efforts faits dans un de ses domaines.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe quel neutre ; ZdC arts, artisanats, voyage, commerce, guerre, équitation ; SY étoiles à huit branches.

Avatar de Lug (guerrier 15, magicien 12)

L'avatar de Lug est un jeune guerrier imberbe avec une lance, une fronde et une bourse. Il a avec lui un coq, une chèvre ou une tortue terrestre. Il peut aussi apparaître avec une barbe, ou sous la forme d'un cordonnier. Il peut faire appel à toute école de magie pour ses sorts.

For 18/00	Dex 18	Con 17
Int 18	Sag 18	Cha 15
VD 18	TA 1,8 m	RM 50%
CA 0	DV 20	PV 190
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d4 (fronde)

Att/Déf spéciales : Dans une situation désespérée, l'avatar de Lug peut augmenter le nombre de ses attaques avec la fronde à 5 par round et toucher automatiquement ceux qu'il vise. Il peut faire cela pendant un round à chaque rencontre.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Lug doivent être hautement talentueux dans les arts et doivent avoir pas mal voyagé. Ils doivent aussi ériger des tertres à Lug, ou tenir leurs cérémonies au sommet de collines basses ou d'autres éminences.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe quel neutre ; AP fronde, masse ; RA a ; SI Générale, Animale, Astrale, Charme, Combat, Création, Divination, Garde, Soins, Protection, Conjuration, Soleil et Climat ; PC 1) *création de ténèbres* ou de *lumière* dans un rayon de 30 m, une fois par jour, 3) voyager à trois la vitesse normale pendant 4 heures par jour, 9) *enchantement d'un objet* une fois par semaine ; RM néant.



Oghma, dont l'épithète, Grianainech, signifie "d'une contenance digne du soleil", est le dieu de l'éloquence et du langage. Ses paroles et ses mots ont un grand poids auprès de ses auditeurs et il est souvent dépeint avec des chaînes d'or entre sa langue et les oreilles de ses auditeurs. Les Celtes tiennent en haute considération le pouvoir de la persuasion par la parole, que personnifie Oghma. Il a le pouvoir de communiquer ses idées précisément et rapidement, gagnant à sa cause tous ceux qui l'écoutent. Oghma inventa la très belle écriture oghamique, qui peut être facilement gravée sur de la pierre ou du bois, en particulier dans les lieux consacrés à son culte. Oghma est connu aussi pour être un champion tant comme guerrier que comme patron des idées.

Comment jouer son rôle : Oghma se plaît à rendre visite et à parler à ses fidèles sous la forme de son avatar. Il renforce les collectivités résolues à l'adorer et apprend aux prêtres les arts de la persuasion et de l'écriture. Oghma cherche la justice et s'écarte occasionnellement de sa route pour voir si elle est bien rendue. Il se fait le champion de petites causes de temps à autre, même celles concernant un village comportant peu de fidèles, si une injustice a été portée à son attention.

Caractéristiques : AL nb ; ALF bon ; ZdC parole, écriture ; SY calice celte.

Avatar d'Oghma

(barde 12, guerrier 10)

L'avatar d'Oghma est un vieil homme, ayant une chevelure grise et fournie, et une peau sombre et ridée. Il porte un arc et un bâton, ainsi qu'une peau de lion. Ses sorts peuvent venir de n'importe quelle école de magie.

For 18/50	Dex 17	Con 17
Int 18	Sag 18	Cha 17
VD 12	TA 1,8 m	RM 30%
CA 2	DV 15	PV 110
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6 (bâton) +3

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Oghma peut *charmer* ceux qui l'écoutent. Les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être *charmées* et l'avatar d'Oghma peut continuer de parler tant qu'il n'est pas réduit au silence, maîtrisé, ou tué.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Oghma doivent tenir en ordre leurs congrégations. Oghma ne tolère pas de perdre des fidèles au profit d'autres dieux du panthéon et inflige des punitions strictes aux prêtres qui laissent errer leurs ouailles.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP gourdin, arc ; RA a ; SI Générale, Animale, Charme, Combat, Création, Divination, Elémentaire, Garde, Soins, Végétale, Protection, Conjuration et Soleil ; PC 1) *amitié* une fois par jour , 3) *charme-personnes* une fois par jour, 8) *charme de masse* une fois par jour ; RM néant.



La forge est considérée avec une fascination particulière par les peuples celtes. Ils pensaient que les forgerons avaient des pouvoirs magiques de charme et de guérison, qui leur avaient été donnés par le dieu des forgerons, Goïbniu. Il fait en réalité partie d'une trinité de dieux ; Luchta le façonneur et Creidhne le travailleur du métal, sont aussi des dieux importants de l'artisanat. Ensemble, ils fabriquèrent les armes de Lug pour la bataille de Magh Tuiredh, chacun accomplissant sa part de travail pour créer des armes solides et sûres. De réputation, les armes forgées par le grand Goïbniu ne manqueront jamais leur cible et ceux qui sont frappé par elles devraient assurément être tués. Dans la grande Fête de Goïbniu, le dieu sert une variété de mets et de boissons qui peuvent calmer, guérir, ou même rendre immortels leurs consommateurs.

Comment jouer son rôle : Bien que sa taille et son apparence puissent apparaître au premier abord comme menaçantes, Goïbniu est en général un compagnon chaleureux et amical. Il aime particulièrement partager des histoires parlant de bataille et de belles armes. Il offre souvent de la nourriture et des boissons à ses amis, les partageant au cours d'une petite fête, les vins et les mets y sont de nature magique et peuvent prolonger la vie et soigner les dégâts. Cependant, quand il est mis en colère, Goïbniu envoie son avatar en avant et ne montrera pas de pitié, tuant les mortels qui l'ont trahi, même inconsciemment.

Caractéristiques : AL nb; ALF n'importe quel neutre; ZdC fabrication des armes et des armures ; SY enclume.

Avatar de Goïbniu **(guerrier 18, prêtre 15)**

L'avatar de Goïbniu est un forgeron musclé, à la peau sombre en raison du dur travail de la forge.

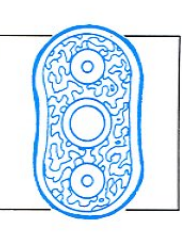
For 18/00	Dex 15	Con 18
Int 15	Sag 15	Cha 10
VD 12	TA 1,93 m	RM 30%
CA 0	DV 18	PV 180
#AT 5/2	TAC0 3	Dg 1d4 +6 (Marteau de guerre) +6

Att/Déf spéciales : En dépit de son TAC0 de 3, l'avatar de Goïbniu ne manque jamais sa cible. Il utilise soit sa *lance +5* soit son *marteau de guerre +5*, selon la situation. Une fois par tour, il peut tuer automatiquement une quelconque créature vivante qu'il touche avec l'une de ses deux armes, sans qu'un jet de sauvegarde soit permis.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Goïbniu doivent surveiller et protéger aussi bien les forgerons que les guerriers. Ils doivent prendre la compétence en ferronnerie et peuvent servir en tant qu'armuriers ou forgerons de cour. Ils doivent aussi superviser la nourriture et les soins des fidèles, en particulier les guerriers blessés au combat.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais For d'au moins 15 ; AL n'importe quel neutre ; AP toutes celles en métal ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Combat, Création, Elémentaire, Garde, Soins, Protection, Soleil et Climat ; PC 1) *festin des héros* une fois par semaine ; 10) forger des armes, des boucliers, ou des armures avec un enchantement +2 (nécessite un mois pour chaque objet) ; RM néant.



Dagda, en tant que dieu des druides, apprécie sa position de chef du panthéon flou des dieux celtes. Ses pouvoirs sont très variés, mais on lui prête le contrôle du temps et des moissons. Son grand chaudron est un récipient sans fond rempli de nourriture, de boisson et de l'abondance de l'autre monde. Il n'y a virtuellement rien qu'il ne puisse tirer de son chaudron. Dagda est le gardien des dieux et du peuple celte, utilisant ses charmes et ses pouvoirs pour les protéger et les aider partout où il le peut. En tant que guerrier, c'est un grand chef et un éclaireur et, en tant que père, il est aussi sévère qu'il aime s'amuser. Dagda aime être un personnage comique d'une grande puissance.

Comment jouer son rôle : Dagda est un être insouciant qui n'est intéressé que par le bien-être général de ses fidèles celtes. Il enverra souvent son avatar sur le théâtre d'une bataille imminente et utilisera ses charmes pour gagner à sa cause les personnages féminins importants de l'autre camp. Il l'enverra aussi pendant les années d'épidémies ou de mauvaises récoltes, afin de remettre les choses en ordre. Il tente souvent de recourir à une pirouette pour faire valoir sa volonté.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC récoltes, climat ; SY bouclier celte.

Avatar de Dagda

(guerrier 15, barde 10)

L'avatar de Dagda apparaît comme un homme grand, habillé comiquement d'une tunique très courte et se comportant gauchement.

For 18/76	Dex 18	Con 17
Int 18	Sag 18	Cha 15
VD 15	TA 1,8 m	RM 80%
CA 2	DV 15	PV 150
#AT 5/2	TAC0 6	Dg 1d6 (gourdin) +10

Att/Déf spéciales : L'avatar de Dagda porte un gourdin d'une nature magique élevée. S'il le décide, tout coup porté par son extrémité la plus lourde tuera une créature vivante (pas de jet de sauvegarde). Cependant, s'il retourne le gourdin et touche une créature morte, cette dernière reviendra à la vie (comme un sort *rappel à la vie*). L'avatar de Dagda est aussi capable d'employer *charme* sur n'importe quelle femme, mortelle ou autre, et de la plier à sa volonté.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Dagda doivent être des druides. Ils doivent se vêtir d'une manière inhabituelle afin d'attirer l'attention sur eux. Les druides de Dagda sont principalement responsables de la création des grands *cromlechs*, avec lesquels ils peuvent garder une trace des saisons et exercer leurs pouvoirs magiques. Ses druides restent en général chacun de leur côté, ne se rassemblant que pour participer à d'importantes cérémonies.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un druide ; AL comme un druide ; AP comme un druide ; RA comme un druide ; SI comme un druide ; PC comme un druide, mais aussi 1) prédiction du temps avec précision une semaine à l'avance ; 8) *festin des héros* une fois par jour ; RM néant.



Le dieu celte de la mer est le gardien bien informé des océans. Manannan mac Lir chevauche les vagues sur son char tiré par diverses créatures marines, admirant la beauté de la mer et dirigeant ses opérations bienfaisantes. Pour lui, les océans sont une vaste plaine, les différents poissons des troupeaux. Dans son autre réalité, il vit sur "terre", tandis que les autres utilisent des bateaux pour le visiter. Il porte en général une armure de métal et de coquillages et une épée géante, chevauchant les vagues sur son chariot.

Comment jouer son rôle : Manannan mac Lir envoie ses avatars pour courir les océans sur leurs chariots. Il tient en grand respect les mortels qui peuvent maîtriser les mers, mais n'a pas de pitié pour ceux qui échouent et qui coulent dans les flots.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe quel neutre ; ZdC océans et les créatures y vivant ; SY un poisson.

Avatar de Manannan mac Lir

(guerrier 17)

L'avatar de Manannan mac Lir est un homme gigantesque avec une armure de coquillages.

For 25	Dex 20	Con 25
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15, 21 n	TA 2,1 m	RM 40%
CA 0	DV 17	PV 170
#AT 5/2	TAC0 4	Dg 1d8 (épée bâtarde) +14

Att/Déf spéciales : L'avatar de Manannan mac Lir porte une épée nommée *Représaille*, qui atteint automatiquement ses pires ennemis, les géants de feu, quand il les touche avec elle (pas de jet de sauvegarde). Il peut aussi appeler jusqu'à l'équivalent de 100 dés de vie de créatures sous-marines pour combattre à ses côtés. Les créatures doivent être capables d'arriver sur la scène de la bataille par leurs propres moyens, mais une fois cela fait, elles lui obéissent à la lettre.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Manannan mac Lir peuvent être soit des druides (comme dans le *Manuel des Joueurs*) soit des prêtres (comme décrit ci-dessous). Ils doivent se fixer dans des régions ou des villages côtiers, mais peuvent voyager dans l'intérieur des terres pour des affaires concernant les mers. Les prêtres de Manannan mac Lir sont encouragés à protéger la mer et ses créatures.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP masse ou trident ; RA a ; SI Générale, Animale, Astrale, Combat, Divination, Elémentaire, Garde, Soins, Végétale, Conjuration et Climat ; PC 1) *création d'eau salée* (comme le sort *création d'eau*), 5) *respirer sous l'eau* une heure par niveau et par jour ; RM néant.



En tant que dieu de la mort et du monde souterrain, Arawn a rarement l'occasion de s'aventurer dans le monde des vivants. Sa maison est sur une île si loin dans la mer, que personne, même Manannan mac Lir, ne peut la trouver en étant vivant, car seuls les morts peuvent y aller. En fait, Arawn envoie généralement son avatar dans le monde des vivants quand quelqu'un a été ressuscité alors qu'il aurait préféré le garder. De nombreux autres dieux celtes appuieront une résurrection, mais aucun ne garantira qu'Arawn n'interviendra pas. Arawn a un pouvoir absolu sur la vie et la mort chez les Celtes.

Comment jouer son rôle : En ressuscitant un personnage quelconque, il y a 2% de chances par niveau de l'individu qu'Arawn intervienne. Soit il enverra son avatar pour réclamer le corps, soit (25% de chances) il entamera des négociations. Il offrira un quelconque personnage similaire pris dans les légions de la mort, pourvu qu'il puisse garder le personnage original. Il répondra par la force à un refus de son offre.

Caractéristiques : AL nm ; ALF mauvais ; ZdC vie et mort ; SY crâne de guerrier.

Avatar d'Arawn

(prêtre 18, magicien 12)

L'avatar d'Arawn apparaît comme un homme normal en robe noire. Ses traits sont très sombres et profondément creusés.

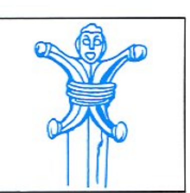
For 17	Dex 15	Con 18
Int 15	Sag 18	Cha 12
VD 12	TA 1,8 m	RM 50%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 10	Dg 1d6 (gourdin) +1

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Arawn a normalement 50% de résistance à la magie, mais elle est portée à 100% quand il s'agit de sorts magiques ou cléricaux qui infligeraient des dégâts à son corps. Quiconque touchant l'avatar d'Arawn avec une arme magique doit instantanément réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou mourir.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Arawn n'officient qu'en une et une seule occasion religieuse, les funérailles. Les funérailles celtes se font dans des tombes simples pour la plupart des gens, les tombes complexes qui contiennent des chariots et des trophées étant réservées aux guerriers et aux chefs. Les prêtres d'Arawn n'officient pas dans les sacrifices pour les autres dieux, mais sont en général à portée de main car leurs cérémonies suivent immédiatement de tels événements.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP gourdin ou faux ; RA a ; SI Générale, Astrale, Création, Divination, Garde, Nécromancie et Conjuration ; PC 1) *communication avec les morts* ; 10) *animations des morts*, une fois par heure ; RM diriger.



Morrigan est la déesse celte de la guerre. C'est une guerrière redoutée, provoquant une grande peur chez ses opposants et faisant siennes les batailles, avec une lance dans chaque main. Elle est terriblement laide, possède un rire maniaque, et des manières épouvantables. Elle compte sur tous les celtes, et en particulier sur ses fidèles pour combattre constamment, encourageant des guerres insignifiantes, qui n'auraient pas eu lieu autrement. Elle peut employer *changement de forme* pour duper ses adversaires et elle fait souvent appel à quatre déesses mineures de la guerre pour combattre à sa place. Une fois, Morrigan essaya de séduire le héros Cu Chulainn, mais devant son échec elle se retourna contre lui et le tua presque.

Comment jouer son rôle : Morrigan est résolue à faire la guerre en permanence. Elle choisit promptement le combat, préférant amener les mortels à se combattre les uns les autres par n'importe quel moyen. Elle utilise ses nombreuses formes pour attirer des groupes, pacifiques par ailleurs, dans un conflit. Morrigan assiste souvent aux batailles et ne tolère pas la peur chez ses fidèles — elle frappe à mort n'importe lequel d'entre eux qui fuit d'une bataille qu'elle observe.

Caractéristiques : AL cm ; ALF mauvais ; ZdC bataille et guerre ; SY garde d'épée celte.

Avatar de Morrigan

(guerrier 20)

L'avatar de Morrigan peut apparaître sous de nombreuses formes. Elle choisit la plupart du temps celle d'une vieille sorcière, mais elle peut parfois adopter celle d'une corneille ou d'une magnifique jeune femme.

For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 12	Cha 5
VD 15 et +	TA 1,8 m	RM 80%
CA -2	DV 20	PV 200
#AT 5/2	TAC0 1	Dg 1d6 (lance) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Morrigan peut provoquer chez tout ennemi, qu'il peut voir, la terreur lors de chacun des rounds d'un combat auquel elle participe. Lors d'une course à pied, elle peut aller à n'importe quelle vitesse appropriée, poursuivant ainsi obstinément une victime jusqu'à ce que celle-ci soit épuisée. Morrigan peut devenir invisible à volonté et combattre librement dans cet état.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Morrigan doivent se réunir en groupes de combat ou se lier à des groupes de guerriers de manière permanente. Il est rare que Morrigan permette à l'un de ses clercs de voyager de manière indépendante, à moins qu'il ne soit à la recherche de situations de combat supérieures ou plus intenses. Les prêtres de Morrigan n'ont pas de pouvoir de guérison, car sa volonté est que la mort frappe ceux qui tombent au combat.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Combat, Elémentaire, Garde et Protection ; PC 1) Morrigan soignera ses prêtres pendant la nuit à raison de 5 points de vie par niveau s'ils ont tué quelqu'un la veille ; RM repousser.



En tant que dieu celte des soins, Diancecht fait attention aux malades et aux blessés sans tenir compte de leur religion. Il est si follement jaloux de ses capacités qu'il a tué son propre fils qui était devenu un meilleur guérisseur que lui. Diancecht a soigné les autres dieux, fabriquant un jour un bras en argent pour en remplacer un perdu et utilisant un œil de chat pour remplacer un œil manquant. Il possède un bain magique qui peut soigner instantanément et complètement tout mortel ou dieu. Diancecht utilise souvent ses pouvoirs pour renforcer son idée comme quoi toute blessure est de la responsabilité, au niveau des soins, de celui qui l'inflige, ou au moins qu'il doit payer pour cela. Au combat, Diancecht se soignera lui-même, les amis, et les ennemis de la même manière, car il est incapable de contrôler son inclination pour la médecine.

Comment jouer son rôle : Diancecht est obsédé par les soins, aussi bien chez les dieux que chez les mortels. Son avatar erre de manière permanente dans le monde des hommes, à la recherche de ceux qui ont besoin de ses compétences. Chaque fois qu'il y est confronté, Diancecht s'implique rarement dans une situation qui ne nécessite pas des soins de sa part.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC médecine et soins ; SY une feuille.

Avatar de Diancecht
(prêtre 18, guerrier 12)

L'avatar de Diancecht est un jeune homme simplement vêtu, portant un sac rempli d'herbes et de remèdes.

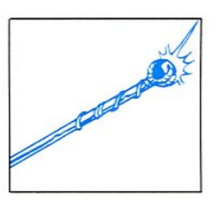
For 18	Dex 15	Con 12
Int 18	Sag 18	Cha 17
VD 12	TA 1,8 m	RM 25%
CA 4	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 10	Dg 1d4 (dague) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Diancecht ne se laisse jamais impliquer dans de grandes batailles. Quand il est au combat, il est immunisé à toute attaque le touchant et infligeant moins du quart de ses points de vie de base (36), les autres coups étant simplement déviés. Il peut employer *guérison*, à volonté, sur tout individu qu'il peut voir.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Diancecht peuvent être soit des clercs soit des druides. Comme leur divinité, ils ont juré de chercher tous ceux qui ont besoin d'être soignés et de faire leur travail. Cependant, vivant dans un monde imparfait, ses prêtres ne peuvent pas choisir leurs patients et ils suivent souvent des bandits ou des bandes de guerre pour exercer leurs talents.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP masse ; RA a ; SI Générale, Animale, Création, Divination, Soins, Végétale et Protection ; PC 1) tous les sorts de la sphère des Soins sont lancés comme s'il s'agissait de sorts inférieurs d'un niveau à la normale. Par exemple, *soins des blessures graves* devient un sort de prêtre du 3ème niveau, et *soins des blessures critiques* un du 4ème niveau ; RM néant.



Math Mathonwy est le dieu celte de la sorcellerie. Il possède un puissant bâton magique et un torque qui lui fut donné par les autres dieux. Comme maître de sa demeure, Math insiste pour que ses pieds reposent dans le lait d'une vierge à chaque fois que c'est possible. Il ne tolère pas que l'on maltraite sa vierge chaufferette, pas plus qu'il n'admet de supercherie de sa part et il a jeté son courroux sur de nombreuses personnes qui avaient violé sa confiance. Il pratique la magie principalement à des fins personnelles, tenant sa famille à l'écart, et lançant rarement des sorts pour le bien de ses fidèles ou de ses prêtres.

Comment jouer son rôle : Math Mathonwy envoie rarement son avatar dans le monde des hommes sans une certaine mission. Il est rare que son avatar soit mêlé aux affaires des hommes, à moins qu'une expérience magique quelconque ne soit impliquée. Math Mathonwy est toujours à la recherche de nouvelles magies et les humains ayant connaissance de cela peuvent pousser son avatar à agir, tout en pouvant subir sa colère par la suite.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe quel neutre ; ZdC magie ; SY le bâton.

Avatar de Math Mathonwy **(magicien 20)**

L'avatar de Math Mathonwy apparaît sous la forme d'un homme d'un certain âge, portant une tunique et des robes lourdes.

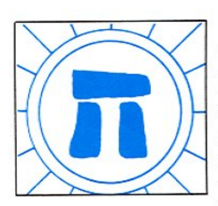
For 12	Dex 15	Con 15
Int 18	Sag 17	Cha 12
VD 15	TA 1,8 m	RM 40%
CA 4	DV 20	PV 80
#AT 1	TAC0 14	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : L'avatar de Math Mathonwy évite le combat à chaque fois que c'est possible. S'il est acculé, il utilise son bâton magique pour attaquer ; quand ce dernier touche, il transforme son adversaire en une mare d'eau de manière permanente (bien qu'un jet de sauvegarde contre les baguettes soient autorisé pour éviter cette transformation). Math Mathonwy peut aussi utiliser ses pouvoirs magiques pour *métamorphoser* ses ennemis en animaux, les laissant ainsi pendant plusieurs années, en guise de punition pour avoir commis des fautes à son encontre ou à l'encontre de sa famille.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Math Mathonwy peuvent être soit des clercs soit des druides. A des niveaux élevés, ils ont aussi de nombreuses capacités magiques standards, qui en font de très puissants évocateurs des forces magiques. Ses prêtres participent souvent à des rituels collectifs pour animer la magie nécessaire à d'autres cérémonies. Cependant, tous les prêtres doivent effectuer en solitaire un mois de prière par an. Ceux qui n'ont pas accumulé assez de points d'expérience pour gagner un niveau lors de cette année, recommencent alors au premier niveau une fois que le mois s'est écoulé.

Obligations et Pouvoirs : CR standard mais l'Int doit être au moins de 15 ; AL n'importe quel neutre ; AP dague ; RA g ; SI Générale, Animale, Astrale, Charme*, Combat, Création, Divination*, Elémentaire, Garde, Soins*, Nécromancie, Végétale, Protection, Conjuration, Soleil et Climat ; PC 6) lancer des sorts de magicien comme s'ils étaient de cinq niveaux de moins en expérience ; RM néant.



Belenos est le dieu du soleil et du feu, un des patrons des druides. Il a la capacité de contrôler la chaleur et la lumière des feux et du soleil, pouvant, quand il le souhaite, les concentrer pour détruire ou les bloquer pour les geler. En Mai, les celtes conduisent les troupeaux à travers les feux de Beltain tandis que Belenos les regarde avec approbation et augmente la qualité globale du troupeau. Il encourage la construction de pierres levées pour mesurer la progression de son soleil et de bosquets sacrées où ses druides peuvent se réunir et lui dresser de grands bûchers.

Comment jouer son rôle : Belenos envoie fréquemment son avatar dans le monde des hommes pour visiter les chefs et faire la cour aux femmes celtes. Il peut regarder de manière défavorable un village en particulier et faire en sorte que le soleil se tienne en permanence au-dessus de lui ou ne revienne jamais, pendant une certaine période de temps. Avec de tels pouvoirs, il peut facilement amener des chefs, puissants par ailleurs, à penser comme lui.

Caractéristiques : AL nb ; ALF bon ; ZdC soleil, chaleur, lumière ; SY disque solaire et pierres levées.

Avatar de Belenos

(guerrier 15, barde 10)

L'avatar de Belenos apparaît comme un fort jeune homme avec des cheveux noirs bouclés et un impressionnant torque brillant autour de son cou.

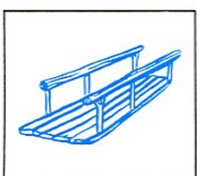
For 18	Dex 17	Con 15
Int 15	Sag 15	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 30%
CA 0	DV 15	PV 150
#AT 5/2	TAC0 6	Dg 1d8 (épée longue)

Att/Déf spéciales : L'avatar de Belenos peut aveugler n'importe quelle créature vivante qu'il voit, en faisant briller son torque magique de la lumière du soleil. Il peut aussi concentrer cette lumière pendant un round, infligeant 3d10 points de dégâts s'il touche sa cible. Son épée longue peut voir sa lame s'enflammer une fois par tour, infligeant 2d10 points de dégâts supplémentaires à toute créature affectée par le feu.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Belenos doivent être des druides. Au moins une fois dans leur vie, ils doivent participer à la construction d'une structure de pierre en l'honneur de leur dieu et de son soleil. Cette opération prend en général au moins un an. Les rencontres avec les autres druides doivent se tenir dans des clairières sacrées autour d'énormes feux. Les druides errants doivent s'occuper des feux de forêt, faisant attention qu'ils brûlent en quantité suffisante pour renouveler les forêts, mais pas trop fréquemment pour éviter leur destruction.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un druide ; AL comme un druide ; AP comme un druide ; RA comme un druide ; SI comme un druide ; PC 1) *lumière continuelle* sur ordre ; 10) *enchantement des pierres* (comme décrit ci-dessus) ; RM repousser.



Brigantia est la déesse celte des rivières et de la vie campagnarde. Elle a été élevée au lait d'une créature de l'autre monde, une blanche vache aux oreilles rouges. Elle était adorée par la grande reine celte Cartimanchua (les femmes en position de puissance n'étaient pas si courantes chez les celtes) ainsi que dans les agglomérations et les villages ruraux. Elle est la protectrice des troupeaux d'oies et de bétail, veillant à ce qu'ils soient florissants pour nourrir ses fidèles affamés. Sa domination sur les rivières lui permet d'utiliser leurs eaux à des fins thérapeutiques. Elle porte souvent une couronne et est dépeinte dans l'art celte comme étant assise sur un globe. Elle est parfois aussi représentée équipée pour la guerre, portant un plastron et une lance.

Comment jouer son rôle : Brigantia est d'une nature détendue et paisible. Elle se réjouit des habitudes plus lentes et plus calmes du peuple des campagnes, ne s'aventurant jamais dans les grandes villes ou les cités. Elle a une inclination invétérée pour les animaux et elle s'y attarde souvent, même si des sujets plus pressants sont soumis à son attention.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe quel neutre ; ZdC rivières et bétail ; SY un pont.

Avatar de Brigantia

(prêtre 18)

L'avatar de Brigantia apparaît sous la forme d'une jeune femme superbe, soit s'occupant d'animaux, soit armée et habillée à l'image de la déesse elle-même.

For 15	Dex 15	Con 12
Int 18	Sag 18	Cha 19
VD 15, 21 n	TA 1,5 m	RM 30%
CA 2	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 10	Dg 1d6 (lance)

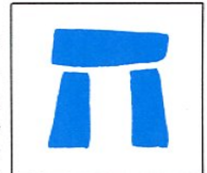
Att/Déf spéciales : Quand il est proche d'un cours d'eau, l'avatar de Brigantia peut demander aux eaux de recouvrir une zone se trouvant jusqu'à 6 mètres de la rive, pour balayer ses ennemis. Elle peut aussi faire appel à des troupeaux d'animaux se trouvant à proximité, pour qu'ils se ruent sur l'ennemi, le ralentissant afin qu'elle puisse s'échapper, ou le distrayant pour qu'elle puisse l'attaquer.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Brigantia ont la charge de dispenser leurs bontés à travers le pays et sont souvent vus en train de porter deux jarres en argile. La première contient de l'eau d'une rivière ou d'un cours d'eau consacré à Brigantia, que les prêtres peuvent verser dans d'autres cours d'eau pour les purifier. La seconde contient du fumier de leurs terres pastorales, qui, quand il est répandu, apporte leur bénédiction sur de nouveaux champs et villages. Les prêtres peuvent aussi appliquer leur eau et leur fumier pour soigner les malades et les blessés.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nb ; AP masse ; RA a ; SI Générale, Animale, Charme, Création, Divination, Elémentaire, Soins, Végétale, Protection et Climat ; PC 1) soigner 1 point de dégât par niveau avec de l'eau et du fumier, 5) *soins des blessures légères* une fois par jour si dans un cours d'eau béni par Brigantia, 10) *croissance animale* une fois par jour ; RM néant.

Cu Chulainn



Cu Chulainn est le plus grand héros des Celtes, un excellent guerrier qui a affronté les mortels et les immortels selon leurs règles. Initialement nommé Sedanta, le jeune homme est réputé avoir traversé le pays d'Emhain Mhacha et d'avoir battu (tout seul) 150 autres jeunes. Quand il s'approcha des terres du grand forgeron Culann, il rencontra et vainquit de ses mains nues l'énorme chien de garde du forgeron. Ce dernier, enragé, força Sedanta à garder ses terres à la place du chien et ainsi Sedanta devint connu sous le nom de Cu Chulainn, ou "chien de Culann".

Cu Chulainn subit une série d'épreuves initiatiques héroïques. Il fut forcé de combattre de nombreux autres héros et créatures, placés grâce à des rituels exotiques partout sur les terres celtes, et il apprit finalement des stratégies et des tactiques magiques qui lui ont tout donné sauf l'invincibilité.

Comment jouer son rôle : Cu Chulainn est connu dans tous les pays celtes, par les mortels et les dieux. Il ne se déguise jamais et on ne peut s'empêcher de le remarquer. Cu Chulainn ressent une haine particulière envers les géants et les recherche pour les détruire à chaque fois que c'est possible. Il voyage dans les pays celtes pour lutter contre l'injustice, et a la réputation de toujours tomber à pic.

Guerrier 20

For 18/00	Dex 17	Con 18
Int 17	Sag 15	Cha 17
VD 15	RM 10%	AL cb
CA -2	PV 200	
#AT 5/2	TAC0 1	Dg 1d6 +4 (lance) +6

Att/Déf spéciales : La lance de Cu Chulainn est appelée *Gae Bolg*. Elle est faite des os d'un dragon des mers. Il est le seul mortel à pouvoir la soulever et quand il la tient dans ses mains il ne peut être surpris. Il s'agit d'une *lance +4*. Au combat, Cu Chulainn luit d'une brillante lumière et ceux qui tentent de le combattre ne peuvent le regarder directement sans subir une pénalité de -4 à leurs jets d'attaque. Quand il combat des géants, Cu Chulainn obtient un +4 supplémentaire à tous ses jets d'attaque et de dégât contre eux.








Easley

Pendant toute l'antiquité, la Chine Ancienne fut l'un des empires les plus civilisés et les plus puissants du monde. Sa première dynastie, semi-légendaire, fut fondée en 2.000 avant J-C, bien avant que la Grèce Antique ne devienne puissante. En 200 avant J-C, les empereurs de la dynastie Ch'in, contrôlaient une zone de plus d'un million trois cent mille kilomètres carrés. Ils avaient achevé aussi l'un des plus impressionnants ouvrage de génie civil jamais entrepris, la Grande Muraille de Chine, qui court sur plus de 2.000 kilomètres le long de la frontière septentrionale du pays. Au septième siècle après J-C, les chinois avaient découvert le papier et l'imprimerie, inventions cruciales qui n'atteindront l'occident que sept cents ans plus tard. La liste des avancées technologiques faites par les chinois s'allonge sans cesse, mais on peut citer l'invention de l'horloge, le développement de la poudre à canon et le tissage de la soie.

En considérant ses impressionnantes réalisations et sa localisation géographique, il n'est pas étonnant que la Chine se soit appelée d'elle-même l'Empire du Milieu. Pour ses habitants, l'Empire du Milieu était au centre du monde et le phare de la civilisation dans le monde sombre de la barbarie. Ils croyaient que les peuples au nord de la Chine étaient de féroces nomades qui vivaient en élevant des troupeaux de moutons, de chevaux et de chameaux. Ceux du sud étaient considérés comme des sauvages chasseurs de têtes, qui se nourrissaient en rampant dans le riz sauvage. Les royaumes de l'ouest étaient des rivaux jaloux et hostiles, et à l'est il n'y avait que des mers peuplées de cultures insulaires isolées.

La grande civilisation de l'Empire du Milieu se développa dans la grande plaine du nord de la Chine. Cette plaine était une prairie sèche recouverte par une poussière jaune, amenée de Mongolie par le vent il y a des milliers d'années, sur plusieurs kilomètres de part et d'autre du Fleuve Jaune. Ce dernier est une grande rivière paresseuse gorgée de tant de vase qu'il déborde fréquemment de son lit et inonde les terres cultivables le long de ses rives.

Ce bassin poussiéreux peut apparaître comme étant un berceau peu accueillant pour l'une des plus grandes cultures jamais apparues, mais ce fut là que les premières cités-Etats chinoises s'élevèrent, comptant sur les eaux du Fleuve Jaune pour irriguer leurs champs de millet et d'orge et pour abreuver leurs troupeaux de porcs, de chèvres et de bœufs. Ce fut aussi là que Yu le Grand, fondateur de la légendaire dynastie Hsia, établit le premier empire Chinois.

Bien que le fait que Yu le Grand fut un personnage réel ou légendaire demeure une énigme, il est clair que son règne fut suivi par une longue série de vigoureuses dynasties.

L'âge des Philosophes

Du sixième au troisième siècle avant J-C, le pouvoir central de l'empire déclina et les cités-Etats féodales jouirent d'une grande indépendance. Bien que cette situation déboucha finalement sur une guerre civile prolongée, ce fut aussi pendant cette période que deux des philosophies chinoises les plus importantes, le confucianisme et le taoïsme, furent élaborées. Les deux furent fondées par des sages, qui, comme le voulait la coutume à cette époque, erraient d'un petit roi à l'autre, offrant leurs conseils et leur sagesse. Bien que ni l'un ni l'autre de ces deux philosophes ne fut acclamé en son temps, les deux eurent un impact sur la Chine qui est toujours évident aujourd'hui.

Le cœur du Confucianisme, qui fut fondé par K'ung Fu-Tzu, est un système éthique et moral qui prend ses racines dans les traditions vénérées de la Chine des anciens temps. K'ung Fu-Tzu disait essentiellement que les gens, en particulier les dirigeants, devaient être généreux, courtois, respectueux des opinions des autres, loyaux à la famille et au prince, humbles, vertueux et engagés hardiment dans la cause de la justice et du bien. A proprement parler, le confucianisme n'est pas une religion, car il ne s'intéresse pas aux problèmes surnaturels ou spirituels. En fait, il s'agit plutôt d'une philosophie qui guide les hommes dans leur vie quotidienne.

Par de nombreux aspects, le taoïsme est à l'opposé du confucianisme. Là où le confucianisme s'intéresse à l'art de diriger et à la morale sociale, le taoïsme s'oriente vers un mysticisme détaché du monde. Les taoïstes croient en l'unicité de la création. Pour eux, la vie est la même chose que la mort et toutes les choses font partie du même état harmonieux de l'existence. La seule voie pour parfaire la connaissance de cet état mystique est d'entrer en transe et de fusionner avec l'infini. Les taoïstes croient que tout ordre imposé à la nature est destructeur et que les limites créent la tristesse. Ils sont donc en général opposés à la loi et au gouvernement.

Il n'est guère besoin de préciser que cela n'a pas rendu les taoïstes populaires au sein de la classe dirigeante. Mais cela n'a pas empêché le taoïsme de devenir la religion la plus populaire des classes inférieures. Elle s'organisa finalement en églises structurées, avec une hiérarchie formelle, des rites, des festivals et un passage dans le Jardin Mystique pour les bienheureux.

Aussi bien le confucianisme que le taoïsme furent influencés par un concept venant d'une autre école de philosophie, celle du yin et du yang. A la base, le yin et le yang sont une vue dualiste du cosmos qui détermine l'existence en deux forces opposée : le yin (féminin, sombre, faible) et le yang (masculin, lumière, force). C'est à travers l'interaction de ces deux forces que tout est créé dans l'univers.

Quelque part aux environs de 100 après J-C, une autre influence intervint en Chine, en provenance de la lointaine Inde : le bouddhisme. Cette nouvelle religion disait que la souffrance est indiscernable de la vie. La seule manière d'atteindre le salut est d'ignorer tous ses sens physiques, conduisant ainsi à un état d'illumination au-delà de la souffrance et de l'existence. En dépit de ces idées étrangères, il existait de nombreuses ressemblances superficielles entre le taoïsme et le bouddhisme, comme l'insistance sur la méditation comme méthode d'élévation. De plus, le bouddhisme trouva un terrain réceptif en Chine et il ne fallut guère de temps, pour que des écoles bouddhistes propres à la Chine apparaissent et se développent.

En raison de l'influence de ces trois écoles de pensées, on dit souvent que la Chine a trois religions : confucianisme, taoïsme et bouddhisme. Cela ne veut pas dire qu'un individu pratique les trois en même temps, mais plutôt qu'il y assez de place en Chine pour qu'il y ait des fidèles pour chacune d'entre elles.

Comme les paragraphes ci-dessus le montrent, les anciens chinois étaient relativement larges d'esprit et ouverts aux nouvelles idées. La Chine Impériale était un

pays où les nouveaux concepts faisaient l'objet d'une critique franche et, s'ils étaient jugés dignes, trouvaient une opportunité de s'épanouir. Pour les prêtres chargés d'étendre le culte de leur divinité, c'était un pays intéressant dans lequel s'aventurer.

L'ordre social chinois

L'Empereur, très tôt dans l'histoire de la Chine, dirigea le pays à travers un réseau de nobles seigneurs, mais tout à fait différent de ce qui existait dans l'Europe féodale. Mais alors que l'empire grandissait et se concentrait de plus en plus dans d'énormes cités (certaines avaient plus d'un million d'habitants), il devint nécessaire de développer un système efficace d'administration. En réponse à ses besoins, la Chine développa la première bureaucratie importante du monde.

Le pouvoir politique passa rapidement des mains de la noblesse à celles des préfets et des gouverneurs de l'administration impériale. Ces serviteurs civils s'en référaient à l'Empereur par une hiérarchie élaborée qui assurait une délégation efficace des pouvoirs et des responsabilités. En théorie, tout homme intelligent pouvait s'élever à une position de pouvoir dans ce système de gouvernement. Les fonctionnaires n'étaient pas choisis selon l'hérédité ou par népotisme, mais sur la base de résultats obtenus à un rigoureux examen de service civil qui testait les connaissances des candidats sur une vaste gamme de sujets, en particulier le confucianisme et la religion. Mais, en réalité, seuls les enfants des gens aisés avaient les moyens d'investir le temps et l'argent nécessaires pour s'assurer des résultats convenables à l'examen.

En dépit de ses défauts, l'administration chinoise travailla relativement bien. Il y avait de nombreux problèmes de corruption et de forfaiture, mais le système ne devait pas être si défectueux, car il n'aurait pas survécu aussi longtemps. Le dernière Empereur régnait sur une zone de plus de 7,5 millions de kilomètres carrés et ne fut formellement déposé qu'au 20ème siècle.

En plus de l'efficacité de l'administration, il y a de nombreuses raisons à cette longévité du gouvernement impérial. L'une des plus importantes, cependant, réside certainement dans la relation particulière entretenue par l'Empereur avec les divinités de son pays.

Les Empereurs de Chine régnaient par un Mandat du Ciel. Dans les temps les plus anciens, on croyait que les rois étaient les descendants directs d'une divinité céleste. Ainsi, ces Fils du Ciel étaient dotés d'un extraordinaire pouvoir spirituel, qui leur permettait d'établir des dynasties d'empereurs sacrés régnant sur le pays pour son meilleur intérêt. Quand une dynastie durait trop de temps, son précieux pouvoir spirituel se dissipait jusqu'à ce que le commandement revienne à quelqu'un dépourvu de ce pouvoir sacré. A cet instant, le ciel donnait son mandat à un autre héros, qui remplaçait l'Empereur du moment et fondait une nouvelle dynastie.

L'une des plus importantes tâches du Fils du Ciel était de jouer le rôle d'intermédiaire entre le ciel et le monde entier, connu sous le nom de "Terre sous le Ciel". Les chinois croyaient que toute chose dans la nature était dotée d'une force spirituelle surnaturelle. Dans les temps anciens, c'était au roi d'utiliser son pouvoir spirituel pour s'assurer que ces esprits pourvoyaient aux besoins de l'humanité. Les désastres naturels comme la sécheresse, les inondations, les famines, etc. étaient des signes que l'Empereur avait perdu son mandat de règne.

Les chinois pratiquaient aussi le culte des ancêtres. Ils croyaient que quand une personne mourait, son esprit vivait dans les régions supérieures et influençait le destin de ses descendants de la Terre sous le Ciel. Pour invoquer la bénédiction de leurs ancêtres, et pour les soutenir afin qu'ils ne deviennent pas de mauvais esprits, chaque citoyen, quel que soit son niveau sur l'échelle sociale, offrait à ses ancêtres de la nourriture et du vin.

En retour, les ancêtres devaient donner des conseils et veiller au bien-être de ses descendants. Les anciens rois leur posaient des questions écrites sur des morceaux d'os polis (plus tard appelés os de dragons). Ces os, qui contenaient des questions sur à peu près tous les aspects du gouvernement de la société, étaient tenus au dessus du feu jusqu'à ce qu'ils éclatent. Un acte divinatoire opéré sur le motif formé par les éclats permettait d'obtenir la réponse à la question.

Ces croyances primitives ne disparurent pas quand la société chinoise se développa et que son panthéon devint plus complexe. Au lieu de cela, les anciennes croyances et les nouvelles devinrent des religions parallèles, se retrouvant complémentaires l'une de l'autre. La tâche d'apaiser les esprits naturels passa dans les mains des paysans, tandis que les obligations du culte des nouveaux dieux, plus puissants (et celui de ses propres ancêtres divins), devinrent le domaine réservé de l'Empereur.

Ce panthéon de nouveaux dieux était similaire dans son organisation à l'empire. A la tête de l'ordre bureaucratique se trouvait Yu-Huang-Shang-Ti, l'Empereur suprême du Ciel et de la Terre sous le Ciel. Il régnait dans un somptueux palais, disposant d'un ensemble complet de courtisans, de parents, de soldats et de servant civils. Ces subordonnés étaient chargés de certaines tâches et responsabilités et devaient en référer à Shang-Ti une fois par an. Si l'Empereur suprême n'était pas content, comme c'était souvent le cas, ils pouvaient être chassés et remplacés par d'autres dieux qui effectueraient un meilleur travail.

Bien que les divinités du panthéon chinois habitent de nombreux plans différents, on peut les trouver toutes rassemblées au moins une fois par an, dans le palais de Shang-Ti, dans le Septième Ciel, ou Ciel Illuminé. Normalement, seules les créatures d'alignement loyal bon sont admises dans ce plan, mais toute divinité chinoise peut aller et venir en ce lieu grâce au pouvoir de Shang-Ti.

La vie après la mort

Comme dans toute la mythologie chinoise, le concept de vie après la mort est un mélange de pensées taoïstes, bouddhistes et confucianistes. En simplifiant, les anciens chinois croyaient qu'après la mort, l'âme d'une personne allait dans la première des dix cours de justice surnaturelles. Là, le juge examine les faits de la vie passée de la personne et rend un jugement sur son devenir.

En fonction de la nature de leur moralité, les âmes des vertueux peuvent avoir l'un des trois destins suivants. Elles peuvent être renvoyées sur terre pour se réincarner immédiatement. Dans les cas, où des doutes planent sur la moralité de l'individu, il peut être réincarné dans le corps d'un animal en guise de punition mineure. Les âmes des

personnes très honorables peuvent être envoyées à la montagne de K'un-Lun, lieu de résidence des Immortels, ou dans le Pays de l'Extrême Félicité, à l'Ouest. Ces deux paradis sont des pays de délices que seuls les âmes les plus vertueuses peuvent espérer atteindre.

Les âmes jugées comme étant mauvaises passent devant neuf autres cours de justice. Dans les huit premières, l'âme est jugée pour les crimes concernant la juridiction particulière de chaque cour. Par exemple, dans la deuxième on peut être déclaré coupable d'avoir été un intermédiaire malhonnête ou un docteur ignorant. Dans la troisième, on peut être jugé comme menteur ou faussaire ; et dans la quatrième comme escroc, avare ou blasphémateur. Quand l'individu reçoit son jugement, il passe dans l'un des deux enfers liés à la cour, où il reçoit la punition appropriée à son crime. Par exemple, un avare peut être forcé à avaler de l'or fondu, un menteur peut avoir sa langue tranchée, un meurtrier peut être coupé en morceaux, etc.

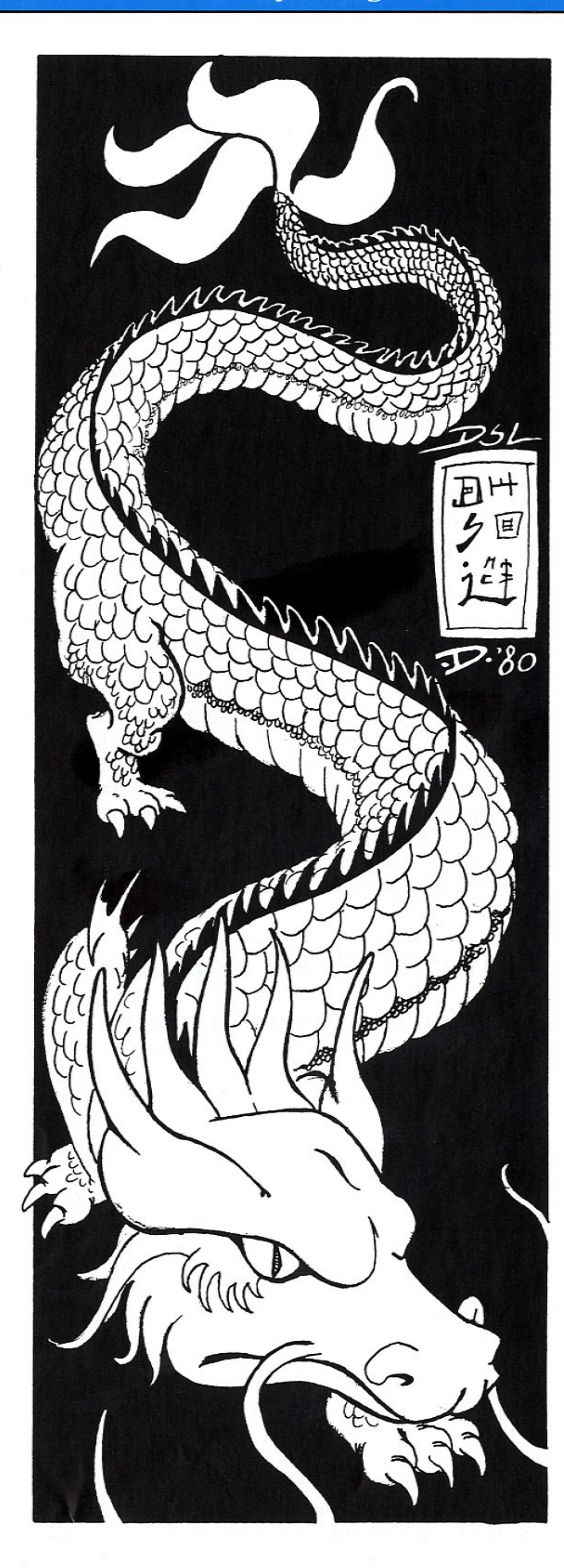
Après avoir reçu les punitions appropriées dans chaque cour, l'âme atteint la maison de Dame Meng, juste avant la sortie de ce terrible enfer. Là, Dame Meng lui sert le Breuvage de l'Oubli, qui vole aux âmes la mémoire de leurs vies antérieures et de leurs épreuves dans l'au-delà. Après avoir bu le breuvage, l'âme passe par la sortie et monte sur la Roue de la Transmigration. Elle est enfin renvoyée sur terre pour se réincarner dans un nouveau corps.

Les prêtres en Chine

Les clercs chez les anciens Chinois étaient responsables du culte pour tout le panthéon des dieux, et effectuaient une vaste gamme de tâches en rapport avec les cieux pris dans leur ensemble. Dans AD&D®, cependant, les clercs se vouent souvent à une divinité en particulier. Celle-ci leur accorde des sorts et des pouvoirs en remerciement de leurs services.

Quand vous jouez une campagne avec les mythes chinois en arrière-plan, vous pouvez traiter cette difficulté des deux manières suivantes : vous pouvez considérer les clercs comme des prêtres de base qui obtiennent leurs pouvoirs du Bureau Céleste des Pouvoirs de Prêtre. Dans un tel cas, vous devez fixer les sorts du prêtre en accord avec les besoins de l'Administration Céleste et sans tenir compte des propres souhaits du joueur (reflétant ainsi la nature inflexible de la bureaucratie administrative). En aucun cas ces prêtres ne pourront recevoir des pouvoirs ou d'autres bénéfices réservés aux prêtres qui ont choisi l'option d'une divinité spécifique.

D'un autre coté, si vous le souhaiter, vous pouvez utiliser la gamme plus étendue d'options disponibles dans les règles des divinités spécifiques. Autorisez simplement le prêtre à se vouer spécialement à une divinité particulière. Tandis qu'il doit toujours montrer le respect normal à tous les dieux, il peut gagner des faveurs spéciales, disponibles dans les règles du mythe, en faisant montre d'une vénération extraordinaire envers une divinité particulière.



Nouveau Sort

Bénédiction Ancestrale (Nécromancie)

Prêtre 2ème niveau*

Sphère : Nécromancie
Portée: toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 question ou 1 jour par niveau du lanceur
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 personne ou 1 maison
Jet de Sauvegarde : aucun

* Ce sort peut être utilisé par un personnage de n'importe quelle profession du 3ème niveau minimum qui se trouve être chef de famille.

Le lanceur de ce sort appelle les esprits de ses ancêtres pour obtenir un conseil ou une protection. Tant que le lanceur conserve un autel pour ses ancêtres dans sa maison et qu'il leur sacrifie de la nourriture tous les jours, l'esprit de l'un des ancêtres de l'individu répondra à l'invocation.

L'esprit ancestral répondra à une question (avec une précision de 75%) ou donnera sa bénédiction sur le personnage du choix du lanceur. Cette bénédiction prend la forme d'un modificateur +1 aux jets de sauvegarde pendant la durée du sort.

Autrement, le lanceur peut demander à l'esprit de garder la maison. Dans ce cas, l'esprit agit comme une alarme infaillible contre toutes les intrusions non-magiques pendant la durée du sort. L'esprit ne protégera pas la maison, il alertera simplement le lanceur d'une intrusion (quoique le lanceur fasse à cet instant).

L'élément matériel de ce sort est une douzaine de grains de n'importe quelle céréale et un dé à coudre rempli de vin.

Nouveaux Objets Magiques

Le Canon des Métamorphoses

Ce livre permet au lecteur de puiser dans l'Unité mystique de l'univers pour changer la nature de la matière selon ses désirs. Il peut surtout convertir un quelconque objet non vivant, d'un poids maximum de 500 po en un autre objet quelconque non vivant et non magique d'une masse semblable.

S'il est utilisé en conjonction avec les *analectes de la magie* (voir ci-dessous), cette conversion peut être exécutée avec une masse de 5.000 po. De plus, l'objet peut être converti en arme, armure ou bouclier magique, avec un bonus pouvant aller jusqu'à +5 et un pouvoir basé sur un sort quelconque de clerc ou de magicien d'un niveau inférieur ou égal au cinquième. Autrement, l'objet peut être converti en n'importe quel monstre de 10 dés de vie au plus.

Seule une créature ayant au moins 18 en Constitution et 18 en Sagesse peut lire ce livre. Même pour les créatures assez puissantes pour employer ce volume, il faut 72 heures de lecture constante pour exécuter le changement, le lecteur oubliant tout ce qu'il a appris du livre une fois que la transformation est achevée. Une créature peut lire cet ouvrage autant de fois qu'elle le désire, mais elle perd un point de Constitution à chaque fois qu'elle utilise le savoir obtenu par le livre.

Toute créature qui tente d'utiliser ce livre sans la Sagesse ou la Constitution appropriée perd de manière permanente 1d6 points de Constitution. Ce livre ne peut être utilisé pour altérer des créatures vivantes, des scores de caractéristiques, ou pour créer des objets magiques autrement que par le procédé décrit ci-dessus.

Analectes de la Magie

Ce livre permet à un magicien (ou à un Wu-Jen si vous utilisez le supplément *Aventures Orientales*) de mémoriser n'importe quel sort quelqu'en soit le niveau. La lecture des analectes de la magie prend 72 heures d'études ininterrompues, et une fois que la capacité obtenue a été utilisée, le lecteur oublie tout ce qu'il a lu. Seul un magicien (ou un Wu-Jen) ayant au moins 18 en Constitution et 18 en Intelligence peut utiliser ce livre, tout en perdant 1 point de Constitution s'il le fait.

Toute créature qui tente d'utiliser ce livre sans la Constitution ou l'Intelligence appropriée, perd 1d6 points de Constitution.

Quand il est utilisé en conjonction avec le *canon des métamorphoses* (voir ci-dessus) ce livre a d'autres pouvoirs spéciaux.

Sceptre Défensif de Jade

Cet énorme sceptre est fait d'un jade blanc. Il luit constamment, comme si un sort de *lumière continuelle* avait été lancé sur lui. Il peut être utilisé comme une *masse +3* qui inflige 1d6 points de dégâts (plus le bonus magique). Son porteur n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde contre toute force destructrice autre que celle d'un dieu.

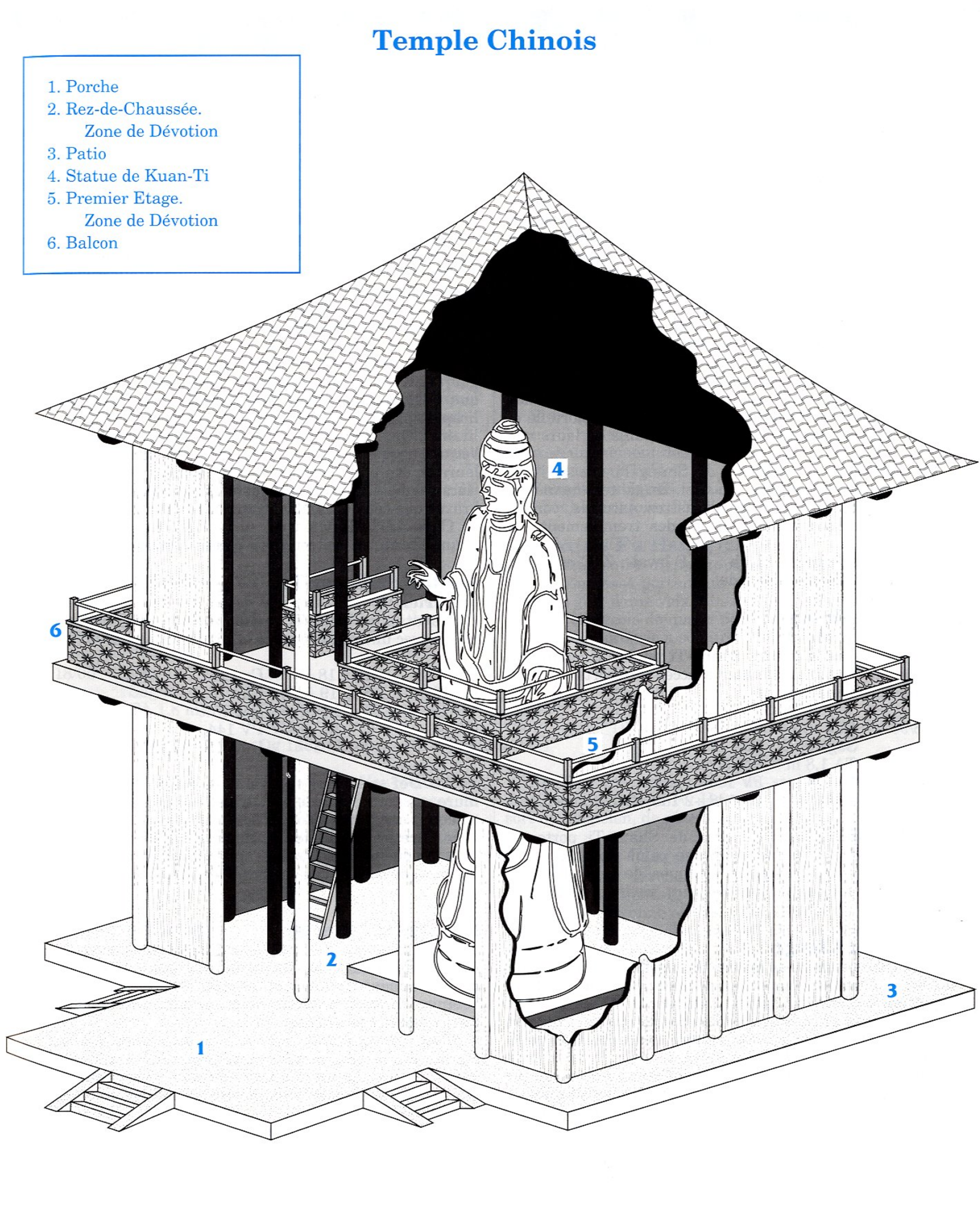
La propriété la plus utile du sceptre est cependant le fait qu'il empêche toute arme non-magique de frapper le porteur tant que ce dernier se concentre sur le fait de ne pas être touché. Il ne doit rien faire d'autre que de se concentrer sur sa défense, mais le sceptre de jade ne le défendra pas contre n'importe quelle attaque portée par la magie ou une arme magique.

Un Charisme de 18 minimum est exigé pour porter le sceptre de jade. Toute créature ne remplissant pas cette condition et tentant de le porter, perd un point de Constitution.

Lame Dansante de Bronze

A première vue, cette arme ancienne semble être une épée de bronze terni. Si elle est portée par quelqu'un ayant au moins 18 en Force, sa véritable nature apparaît, devenant une *lame dansante +1* comme celle décrite dans le *Guide du Maître*. De plus, quand elle est tenue par son propriétaire, la *lame dansante de bronze* a aussi la capacité de lancer une fois par round un *éclair* infligeant 30 points de dégâts. Si son propriétaire est tué, ou s'éloigne d'elle de plus de 9 m., l'épée disparaît, ne réapparaissant que bien des années plus tard sous sa forme corrodée dans un champ quelconque.

Dans la main d'un être avec une Force inférieure à 18, l'épée ne se révèle être rien de plus qu'une arme corrodée en bronze.


Temple Chinois
1. Porche
2. Rez-de-Chaussée.
Zone de Dévotion
3. Patio
4. Statue de Kuan-Ti
5. Premier Etage.
Zone de Dévotion
6. Balcon
4
6
5
2
3
1



Shang-Ti, connu aussi sous le nom de Yu-Huang-Shang-Ti, est le Chef Suprême de l'univers. Il est le donneur de vie, la puissance vitale de la terre, le donneur du Mandat du Ciel, le juge suprême, celui qui pardonne, le sauveur de l'humanité et la personnification du ciel lui-même. En tant que chef de la Bureaucratie Céleste, toutes les autres divinités règnent par sa grâce et sous son autorité. Sa parole est la loi des déesses et des dieux et il est l'arbitre final de leurs disputes internes. Sous sa véritable forme, Shang-Ti est un homme âgé éthéral avec une tête chauve et une longue barbe blanche.

Comment jouer son rôle : Shang-Ti dirige la Bureaucratie Céleste avec le bien-être de l'empire chinois comme préoccupation. Il ne se met jamais en colère, mais remplacera tout dieu subalterne qui aura échouer dans sa mission. Dans les cas de corruption, Shang-Ti a redonné à des dieux même des plus puissants une forme mortelle et les a envoyés dans l'Au-delà pour être punis de leurs méfaits.

Des présages ne viennent de Shang-Ti que si l'Empereur a perdu son Mandat du Ciel. En de tels moments, l'Empire est assiégé par des désastres naturels, comme des épidémies, des inondations et des tremblements de terre.

Caractéristiques : AL lb ; ALF loyal ; ZdC création, ordre social ; SY dragon de jade.

Avatar de Shang-Ti

(guerrier 16, prêtre 18)

Sous sa forme d'avatar, Shang-Ti apparaît comme un vieil homme ratatiné. L'avatar a accès aux sorts de n'importe quelle sphère.

For 18/95	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 17
VD 18	TA 1,8 m	RM 50%
CA -4	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 +2/1d8 +2 (bâton) +5

Att/Déf spéciales : L'avatar de Shang-Ti porte un *bâton de foudre et tonnerre* comme celui décrit dans le *Guide du Maître*. Toutes les attaques de projectiles dirigées contre lui par la voie des airs, reviennent frapper l'envoyeur.

Devoirs du Clergé

Seul l'Empereur peut adorer Shang-Ti, bien que la noblesse de moindre rang et les paysans puissent lui faire des offrandes une fois par an. La seule tâche de l'Empereur consiste à administrer la bureaucratie terrestre aussi bien que possible, avec comme préoccupation principale le bien-être de l'Empire chinois.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais au moins 17 en Int ; AL loyal ; AP toutes ; RA e ; SI toutes ; PC 5) Charisme à 19 et capacité innée de détecter les mensonges ; RM repousser.



Kuan-Ti, connu aussi sous le nom de Huan-Ti, est le dieu de la bonne aventure et de la guerre. Mais, au lieu de faire la guerre, il essaye de l'éviter à chaque fois que c'est possible. C'est un grand érudit et un protecteur du peuple, bien qu'il puisse se montrer implacable et sans pitié dans la conduite de ses missions. Quand la guerre est inévitable entre deux puissances terrestres, c'est à lui de mettre fin à la dispute et de déterminer le vainqueur.

Parfois, il aime utiliser ses talents intellectuels pour prédire le futur, justifiant ainsi sa position de dieu de la bonne aventure. Sous sa véritable forme, il apparaît comme un grand homme musclé, avec une armure verte et une peau rouge.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il soit le dieu de la guerre, Kuan-Ti n'est pas très belliqueux. A chaque fois que c'est possible, il préfère résoudre les problèmes politiques par la diplomatie plutôt que par des moyens militaires. Quand une guerre doit éclater, il préfère se tenir à l'écart jusqu'à ce qu'il ait déterminé le camp le plus valeureux. En effet, l'expérience lui a montré que les guerriers combattant pour une juste cause tendent à être plus braves que ceux combattant au nom du mal.

Caractéristiques : AL nb ; ALF bon ; ZdC guerre, bonne aventure, protection ; SY char ailé noir.

Avatar de Kuan-Ti

(guerrier 18)

L'avatar de Kuan-Ti prend la forme d'un homme colossal avec une armure verte et une peau rouge.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 16
VD 18	TA 2,1 m	RM 35%
CA -4	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d10 +3/1d10 +3 (épée) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Kuan-Ti porte une armure magique spéciale qui l'aide à se défendre contre les attaques magiques. Toutes les attaques de ce genre doivent faire un jet d'attaque (comme s'il s'agissait d'armes de jets pour les sorts à distance et d'armes de mêlée pour les sorts de contact). Il combat avec une *épée à deux mains +3*.

Devoirs du Clergé

Les clercs consacrés à Kuan-Ti doivent être des guerriers compétents, mais ils ne doivent pas être querelleurs ou belliqueux. Ils doivent toujours défendre le faible ou l'empire, mais ne peuvent jamais se servir de leurs armes pour un profit personnel.

Tous les prêtres sont des guerriers/prêtres multiclassés et doivent satisfaire aux pré-requis standards des deux classes. La prohibition normale des multi-classes pour les personnages humains est levée dans le cas des fidèles de Kuan-Ti.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais doit aussi être un combattant (voir ci-dessus) ; AL bon ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Garde, Soins* et Protection ; PC aucun ; RM néant.



Yen-Wang-Yeh est le dieu de la mort, le juge des dix cours de justice de l'Au-delà et le roi des dix-huit enfers. Quand l'âme d'un humain décédé atteint la première cour de l'Au-delà, Yen-Wang-Yeh détermine si l'homme doit être récompensé, en passant directement par la Roue de la Transmigration (réincarnation) ou s'il doit passer par les cours inférieures pour être puni. Sous sa véritable forme, Yen-Wang-Yeh ressemble à un guerrier à la peau d'ébène, portant des robes jaunes.

Comment jouer son rôle : Yen-Wang-Yeh est un servant sans humour dévoué à la Bureaucratie Céleste. Son premier sujet d'intérêt est de s'assurer que les esprits des morts sont traités rapidement et efficacement.

Yen-Wang-Yeh doit personnellement approuver tout sort de *rappel à la vie*, de *résurrection*, ou de *réincarnation*, lancé par n'importe quel fidèle de n'importe quel dieu du panthéon chinois. A chaque fois qu'une personne lance un de ces sorts, il y a 25% de chances de base qu'il soit annulé. Yen-Wang-Yeh n'est pas connu pour envoyer des présages ou des augures.

Caractéristiques : AL ln ; ALF loyal ; ZdC mort ; SY Heaume enveloppé de rubans.

Avatar de Yen-Wang-Yeh (rôdeur 17)

L'avatar de Yen-Wang-Yeh est un homme à la peau d'ébène vêtu d'une robe noire. Il peut utiliser le nombre de sorts disponibles pour un rôdeur de son niveau, les choisissant dans les sphères Animale et Végétale.

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 17	Cha 12
VD 16	TA 1,8 m	RM 30%
CA -1	DV 17	PV 136
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8/1d8 (épée) +6

Att/Déf spéciales : Les avatars de Yen-Wang-Yeh peuvent se déplacer silencieusement (100% de chances de succès), devenir *invisible* à volonté et pister sans erreur sur n'importe quel terrain jusqu'à sept jours après que la proie soit passée. Quiconque touchant le corps de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde ou rester inerte pendant 1d4 rounds.

Devoirs du Clergé

Les prêtres voués à Yen-Wang-Yeh doivent préparer les morts à la crémation, présider aux funérailles et donner des conseils aux fidèles sur le meilleur moyen d'adorer les ancêtres. Ils peuvent poser jusqu'à 5 questions auxquelles il sera répondu sincèrement. Les esprits ancestraux d'une personne ne peuvent être contactés que sur leur requête et avec leur permission.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Divination* ; Nécromancie, Protection et Conjuration* ; PC 3) *communication avec les morts* ; 5) *communication avec les esprits ancestraux* ; 10) *rappel à la vie* (aucune chance d'annulation) ; RM repousser.



Fu Hsing est le dieu de la joie et il veille à ce que chaque homme en reçoive sa part. A l'origine, Fu Hsing était un magistrat mortel du nom de Yang Cheng. Yang sauva son peuple de l'imposition intolérable ordonnée par l'Empereur Wu-ti au sixième siècle après J-C. En retour de sa bravoure et de son altruisme, l'Empereur de Jade le rendit immortel et lui assigna la tâche agréable de répandre la joie. Fu Hsing est un petit homme jovial, toujours le sourire aux lèvres.

Comment jouer son rôle : Fu Hsing est une divinité joyeuse qui prend un grand plaisir à exécuter sa tâche. Une prière d'une personne malheureuse qui mérite véritablement la joie a 90% de chances de recevoir une réponse de Fu Hsing. Il envoie souvent son avatar à des héros qui lui demandent de l'aide au nom de personnes en détresse.

Si un groupe présente une telle requête et aide la personne, il est sûr d'être récompensé. Peut être que dans le futur, à un moment des plus désespérés, Fu Hsing enverra son avatar pour l'aider.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC bonheur et joie ; SY chauve-souris.

Avatar de Fu Hsing (barde 18)

L'avatar de Fu Hsing apparaît souvent comme un vieil homme encrassé portant un luth cabossé et chantant une chanson gaie d'une voix robuste. Il peut faire appel à n'importe quelle école de magie pour lancer n'importe quel sort de niveau approprié à son niveau de barde.

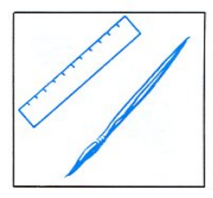
For 13	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 18	Cha 17
VD 15	TA 1,5 m	RM 30%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Avec un seul accord de son luth magique, l'avatar de Fu Hsing peut lancer n'importe quel sort de magicien, de niveau un à quatre.

Devoirs du Clergé

Les prêtres dévoués à Fu Hsing doivent répandre la joie où qu'ils aillent. Ils ne peuvent combattre que pour défendre leur personne ou quelqu'un d'autre et ne doivent jamais être à l'origine d'un combat. S'ils rencontrent des personnes tristes, ils doivent voir ce qu'ils peuvent faire pour les rendre heureuses. Ils doivent aussi apprendre à chanter des chansons gaies et à jouer au moins d'un instrument. Dans les campagnes qui utilisent les compétences diverses, ils doivent choisir le chant et le don artistique. Dans le dernier cas, ils doivent choisir d'être compétents dans le jeu d'instruments de musique. Mais, ils ne peuvent jamais jouer ou chanter des chansons tristes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais avec 14 au moins en Charisme ; AL bon ; AP dague ; RA a ; SI Générale, Charme, Création et Soins ; PC 1) immunité à la peur ou au désespoir, 5) obtention des capacités de sorts d'un barde de même niveau, 10) lancement de n'importe quel sort connu en jouant simplement une seule note sur n'importe quel instrument dont on possède la compétence ; RM repousser.



Connu aussi sous le nom de K'uei Hsing, Chung Kuel était un mortel brillant qui termina premier à tous ses examens. Cependant, il était si laid, que l'Empereur ne voulut pas admettre son succès. Quand Chung Kuel, désespéré, se jeta dans la mer, une tortue lui sauva la vie. L'Empereur considéra ce fait comme un signe divin et reconnut alors le résultat de l'examen.

Chung Kuel fut si efficace et si honnête que Shang-Ti le remercia en lui donnant l'immortalité, le faisant assistant de Wen Chang-Ti, le dieu de la littérature. Finalement, comme le besoin de l'administration augmentait, Shang-Ti créa un ministère pour surveiller la sincérité et le processus des examens, en confiant la charge à Chung Kuel. Sous sa véritable forme, Chung Kuel est un homme habillé avec élégance, avec un superbe embonpoint, un nez poilu aux proportions grotesques, des yeux cerclés de rouge et un menton minuscule, complètement masqué par les plis de ses joues bouffies.

Comment jouer son rôle : La tâche principale de Chung Kuel est de superviser les examens impériaux. Il y a 50% de chances qu'il note une quelconque tricherie, les chances passant à 75% si la magie est utilisée. Quand un tricheur est repéré, sa feuille d'examen s'enflamme dans ses mains, infligeant 2d6 points de dégâts dus au feu (pas de jet de sauvegarde).

Caractéristiques : AL lb ; ALF tout non mauvais ; ZdC vérité et examens ; SY règle et pinceau de calligraphie.

Avatar de Chung Kuel **(prêtre 17)**

L'avatar de Chung Kuel ressemble au dieu lui-même : habillé avec élégance mais laid à en être repoussant. Il peut faire appel à n'importe quelle sphère pour ses sorts. De plus, il peut aussi lancer n'importe quel sort de magicien comme s'il s'agissait d'un sort de clerc du même niveau.

For 18	Dex 16	Con 16
Int 20	Sag 20	Cha 0
VD 15	TA 1,8 m	RM 20%
CA 2	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6 +3 (bâton) +2

Att/Déf spéciales : Quiconque regarde l'avatar de Chung Kuel doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou détourner le regard. Il peut toujours détecter un mensonge, et son bâton, qui est une arme +3, fait aussi office de *bâtonnet d'annulation*.

Devoirs du Clergé

Les prêtres voués à Chung Kuel doivent être honnêtes, savants et laids. Leur principale tâche consiste à administrer les examens impériaux, bien qu'ils soient souvent employés comme enquêteurs dans les cas de corruption officielle.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais 9 maximum en Charisme ; AL lb ; AP bâton, gourdin, masse ; RA a ; SI Générale, Charme*, Divination, Soins, Protection et Conjuration* ; PC 5) *détection des mensonges* ; 10) *détection des mensonges* (pas de jet de sauvegarde) ; RM néant.



Prince Céleste, Liu est le dieu des moissons et le Superintendant des Cinq Céréales : riz, orge, millet, sorgho et blé. En plus de superviser les divinités propres à chacune des cinq céréales, il est chargé de la coordination avec les dieux de la pluie, de la grêle, des insectes, et des autres phénomènes naturels afin d'assurer une saison de croissance adaptée. C'est un travail très difficile, car il doit équilibrer avec précaution les besoins de chacune des céréales, en utilisant en même temps la diplomatie et d'autres talents politiques pour convaincre ses camarades dieux de ne pas envoyer trop ou pas assez de pluie. A part son port divin et son charisme, Liu est un jeune homme qui ressemble à un fonctionnaire mortel qui pourrait occuper les mêmes fonctions sur terre.

Comment jouer son rôle : Les tâches de Liu l'occupent trop pour qu'un fidèle ait plus de 1% de chances d'attirer son attention, même s'il fait face à une catastrophe agricole majeure. Les Maîtres de Donjon devraient augmenter cette chance de 1% par niveau pour les prêtres consacrés à Liu. Si Liu écoute la requête d'un fidèle, il enverra son avatar offrir toute l'aide possible.

En raison de son travail si difficile, Liu se fâche facilement quand les rites appropriés ne sont pas observés en son honneur, la communauté l'ayant offensé peut alors connaître une faible récolte. Les présages envoyés par Liu concernent souvent l'époque appropriée pour planter et récolter, et ils sont associés avec la lune, le vent et le temps.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC moissons et nourriture ; SY un épi de chacune des cinq céréales liés ensemble.

Avatar de Liu

(Druide 16)

L'avatar de Liu ressemble à un humble paysan. Il peut faire appel à n'importe quel sort des sphères Générale, Animale, de Divination, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat.

For 18/94	Dex 17	Con 15
Int 17	Sag 17	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d8 +3 (bâton) +5

Att/Déf spéciales : L'avatar de Liu porte un *bâton de commandement +3* et peut *contrôler les végétaux* dans un rayon de 30 m à volonté.

Devoirs du Clergé

Les prêtres voués à Liu doivent travailler dans les champs et présider aux rites des semailles et des récoltes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP serpe-guisarme, faucille, fléau ; RA a ; SI Générale, Animale*, Végétale, Soins, Soleil et Climat ; PC 5) *guérison des maladies* (ne fonctionne que sur les plantes) ; 10) repousser le sort *fléau d'insectes* ; RM néant.



En tant que dieu des salariés et des fonctionnaires, Lu Hsing est souvent révéré par les bureaucrates ambitieux. Il servit le fondateur de la dynastie Han comme un administrateur loyal et honnête. Pour le remercier, Shang-Ti le divinisa, lui donnant la mission de superviser avec justice la distribution des récompenses dans la bureaucratie terrestre. Avec Fu Hsing et Shou Hsing, il est l'un des trois dieux que les serviteurs publics adorent pour s'assurer une carrière prospère et une vie heureuse. Sous sa véritable forme, c'est un homme pourvu d'une longue barbe soyeuse, à la tenue impeccable et à la contenance plaisante.

Comment jouer son rôle : La première tâche de Lu Hsing est de s'assurer que les fonctionnaires qui travaillent dur reçoivent les récompenses qu'ils méritent. Il s'attache plus aux résultats qu'aux méthodes et ainsi la malhonnêteté ou la tricherie n'entravent pas la carrière d'un fonctionnaire, tant qu'elles sont employées pour le bien de l'Etat.

Cependant, il déteste la corruption sous toutes ses formes et, ainsi, un officiel commettant des actes déshonorables pour un bénéfice personnel a 10% de chances de se faire remarquer par Lu Hsing. Dans de tels cas, Lu Hsing essaye de corriger le comportement aberrant à travers une série de présages. Tout d'abord, le salaire de l'individu s'égare mystérieusement pendant trois semaines de suite. Ensuite, son supérieur fait une inspection surprise et, quoiqu'il découvre, châtie le fonctionnaire pour avoir mal fait son travail. Enfin, le fonctionnaire reçoit la visite, accompagnée d'un sermon sévère, de l'avatar de Lu Hsing. Si l'individu ne corrige toujours par ses méfaits, Lu Hsing arrange un déballage public de sa corruption.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC récompenses justes ; SY cerf.

Avatar de Lu Hsing (prêtre 15)

L'avatar de Lu Hsing apparaît en général sous la forme d'un fonctionnaire bien vêtu, chevauchant souvent un énorme cerf. Il peut faire appel à n'importe quelle sphère pour ses sorts.

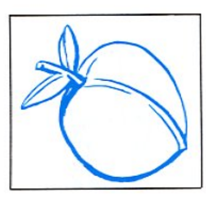
For 18/09	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 17	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 20%
CA 2	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6 +3 (fléau) +3

Att/Déf spéciales : L'avatar ne peut être touché que par des armes +2 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Lu Hsing est adoré dans les demeures des bureaucrates, mais n'a pas de véritables temples. Tout fonctionnaire qui lui sacrifie une petite portion de son salaire et qui travaille durement peut devenir un prêtre de Lu Hsing.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL loyal ; AP gourdin, dague ; RA a ; SI Générale, Charme, Divination, Soins et Conjuration ; PC 1) *suggestion* (comme le sort de 3ème niveau de Magicien), 5) *domination* (comme le sort de 5ème niveau de magicien), 10) *charme de masse* (comme le sort de 8ème niveau de magicien) ; RM néant.



Shou Hsing est le dieu de la longévité et l'arbitre de la durée de la vie. Il possède un ensemble de tablettes sur lesquelles sont écrites les dates de décès de tout le monde. Comme elles sont gravées dans la pierre, elles sont supposées être immuables. Cependant, il est connu comme un jongleur de l'écrit et peut changer les dates de manière favorable pour ceux qui le traitent particulièrement bien.

Sous sa véritable forme, Shou Hsing est un homme âgé avec une barbe et des sourcils d'un blanc immaculé. Il possède une énorme tête chauve en forme d'œuf. Shou Hsing se soutient avec un grand bâton grossier et porte une P'an T'ao (une des pêches de l'immortalité) dans sa main libre.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il n'ait pas de temple véritable, Shou Hsing aime être adoré. De nombreuses personnes lui vouent un culte dans leur maison et lui offrent régulièrement des gâteaux d'orge et du vin. Les membres de telles maisonnées ne souffrent que rarement d'infirmités dans leur âge avancé, alors que ceux qui le négligent connaissent rarement une vieillesse heureuse. Les présages de Shou Hsing comprennent des signes de vieillissement prématuré, comme des cheveux grisonnants, la perte de la vue ou de l'ouïe, ou des douleurs arthritiques inexpliquées.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC longue vie ; SY une pêche.

Avatar de Shou Hsing (magicien 16)

L'avatar de Shou Hsing est un vieil homme chauve à l'humeur gaie. Il peut faire appel aux écoles de magie Nécromancie, Invocation/Evocation et Enchantement/Charme pour ses sorts.

For 18/52	Dex 16	Con 15
Int 18	Sag 19	Cha 16
VD 15	TA 1,8 m	RM 25%
CA 2	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6 +5 (bâton) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Shou Hsing porte une canne qui est une arme +5, fonctionnant aussi comme un *bâton de flétrissement.* En plus des pouvoirs normaux d'une telle arme, elle peut faire vieillir instantanément de 5d10 années n'importe quelle créature vivante. Ce pouvoir spécial peut être utilisé une fois par jour, bien qu'un jet d'attaque soit nécessaire pour toucher la cible, sans qu'un jet de sauvegarde soit autorisé.

Devoirs du Clergé

Les prêtres adorant Shou Hsing se vouent à la protection et au confort de la vieillesse. Ils sont souvent appelés à présider des cérémonies pour célébrer les 50èmes, 75èmes ou 100èmes anniversaires des individus vivant longtemps.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP bâton ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme*, Combat*, Création, Soins, Nécromancie et Protection ; PC 1) le prêtre ne vieillit que d'une année tous les deux ans ; 10) le prêtre ne vieillit plus ; 20) le prêtre peut arrêter le vieillissement de quelqu'un d'autre en dépensant un point dė sa propre Constitution ; RM repousser.



Kuan Yin est l'une des divinités les plus populaires de la Chine antique, car elle est la déesse de la pitié. Elle s'efforce constamment d'adoucir les souffrances de tout le monde. Elle est particulièrement bienveillante en secourant les marins naufragés, en soignant les malades et en protégeant les femmes et les enfants en danger. Son surnom, Sung-Tzu-Niang-Niang (Dame qui apporte les enfants), reflète sa tâche en tant que déesse de la fertilité humaine. Dans ce rôle, elle donne la fertilité aux femmes stériles et une âme aux nouveaux-nés. Quel que soit son aspect, la véritable forme de Kuan Yin est celle d'une jeune femme svelte habillée en blanc.

Comment jouer son rôle : Kuan Yin est consacrée à la compassion et à la paix, en particulier quand les femmes et les enfants sont concernés. Quand quelqu'un commet un acte de violence affectant des enfants, il y a 1% de chance par enfant et/ou femme affecté(s) qu'elle le remarque et qu'elle envoie son avatar pour intervenir. La personne responsable sera toujours punie sévèrement, mais pas par la perte de la vie. Les présages de Kuan Yin sont souvent délivrés par des enfants parlants. Toute femme volant une paire de chaussons dans un temple de Kuan Yin sera enceinte.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC naissance des enfants et pitié ; SY enfant reposant dans une fleur de lotus.

Avatar de Kuan Yin (prêtre 17)

L'avatar de Kuan Yin apparaît sous la forme d'une jeune femme mince extrêmement belle, portant souvent une fleur de lotus dans ses cheveux et un enfant dans ses bras. Elle peut faire appel aux sphères Générale, Animale, de Charme, de Soins et de Protection pour ses sorts.

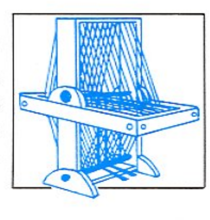
For 21	Dex 17	Con 17
Int 18	Sag 19	Cha 19
VD 18	TA 1,8 m	RM 30%
CA 5	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC0 5	Dg 3d10 +9 (bâton) +9

Att/Déf spéciales : L'avatar de Kuan Yin ne peut être touché par une arme physique, même magique. En combat, elle utilise un *bâton +5* qui n'inflige que des dégâts étourdissants. De plus, elle a le pouvoir d'annuler une fois par round, une attaque dirigée contre une personne quelconque (elle choisit l'attaque à la fin du round).

Devoirs du Clergé

En plus de conserver un vaste stock de chaussons disponibles, les prêtres voués à Kuan Yin doivent protéger les sans défense, soigner les malades et prendre soin des enfants sans abri. Ils ne doivent jamais tuer délibérément et s'ils tuent accidentellement, ils perdent tous leurs pouvoirs jusqu'à ce qu'ils aient accomplis un acte d'expiation approprié.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP bâton ; RA g ; SI Générale, Charme, Création, Garde*, Soins et Protection ; PC 3) bonus de -4 à la CA, 5) *guérison des maladies*, 10) *guérison de la cécité ou de la surdité* ; RM repousser.



Fille de Shang-ti, Chih-Nii est la déesse des fileurs et des tisserands. Elle fait des vêtements pour tous les dieux du ciel, une tâche qui l'occupe tellement qu'elle n'a pas le temps de trouver un mari. Heureusement pour Chih-Nii, cependant, sa sœur la convainquit de prendre du repos et d'aller sur terre.

Pendant qu'elle se baignait dans un cours d'eau, un bouvier arriva et dissimula ses vêtements. Comme il ne voulait pas les lui restituer, Chih-Nii fut forcée de rester sur terre et tomba finalement amoureuse du malicieux bouvier. Malheureusement, les dieux rappelèrent rapidement Chih-Nii. Sortant les vêtements de Chih-Nii de leur cachette, le bouvier essaya de la suivre vers le ciel, mais Shang-Ti arrêta le mortel sur la face éloignée de la Rivière Céleste (la Voie Lactée). Chih-Nii peut maintenant traverser la Rivière Céleste pour visiter son amant le septième jour du septième mois de chaque année, quand les pies se rassemblent pour faire un pont de leurs ailes.

Comment jouer son rôle : En tant que patronne des fileurs et des tisserands, Chih-Nii surveille les femmes qui gagnent leur vie en faisant des vêtements. Mais, son principal intérêt réside dans les femmes qui ont trouvé l'amour tard dans leur vie. Il y a 10% de chances qu'elle envoie son avatar pour punir tout homme qui abandonne une telle femme.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC tissage et filage, amour ; SY métier à tisser.

Avatar de Chih-Nii (barde 10, prêtre 10)

L'avatar de Chih-Nii est une femme magnifique mais très farouche. Elle peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts de magicien et aux sphères Générale, de Charme, de Divination, Elémentaire, de Soins, de Protection et de Conjuration, pour ses sorts de prêtres.

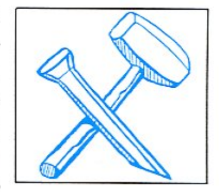
For 13	Dex 19	Con 16
Int 16	Sag 12	Cha 18
VD 15	TA 1,5 m	RM 15%
CA 5	DV 10	PV 80
#AT 1	TAC0 11	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Tout mortel lançant un sort magique contre son avatar perd ce sort de manière permanente et toute arme levée par un mortel sur elle perd ses propriétés magiques. Quiconque touché par sa dague doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'endormir jusqu'à être réveillé par un autre personnage (cette dernière opération exigeant un round).

Devoirs du Clergé

Les clercs de Chih-Nii président les cérémonies concernant les vers à soie, les moutons et les autres sources de matières textiles. D'ailleurs, ils ne peuvent porter que des armures faites de chanvre ou de soie tissée. Ils doivent aussi aider et abriter les gens impliqués dans des amours impossibles ou des romances contrariées.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP corde, arc et flèches, lance de fantassin ; RA spécial ; SI Générale, Charme, Divination*, Elémentaire*, Soins, Protection et Conjuration ; PC 1) *création de splendides vêtements* (à partir de guenilles) ; 6) *pourriture du tissu* (jet de sauvegarde autorisé).



Bien que Shang-Ti ait établi tout un Ministère du Tonnerre, celui-ci est dominé par Lei Kung, le Duc du Tonnerre. Sous sa véritable forme c'est une brute horrible à la peau bleue, avec des ailes et des griffes. Il n'est vêtu que d'une ceinture et d'un pagne, avec des tambours pendant de la ceinture. Il tient un marteau et un burin dans sa main.

Bien qu'il ait plusieurs tâches, l'occupation favorite de Lei Kung est d'être un vengeur punisseur des méfaits indétectés. Il chasse et détruit aussi les mauvais esprits qui dominent les corps humains, ou les humains qui ont commis des crimes non punis par des lois mortelles. Lei Kung traite tous ces criminels de la même manière, en utilisant son burin pour les frapper de mort.

Une autre des tâches de Lei Kung consiste à jouer pendant les tempêtes des tambours pendant à sa ceinture. Il accomplit sa tâche pendant que plusieurs autres divinités effectuent les actes nécessaires à la tombée de la pluie.

Comment jouer son rôle : Lei Kung est une divinité malicieuse qui se plaît à infliger la douleur aux mortels et aux esprits. Il reste content tant qu'il y a en abondance des malfaiteurs à traquer. Mais quand il n'a plus de victime méritante, il écoute souvent les fausses accusations des rivaux malveillants ou des voisins suspicieux. Le seul présage, que Lei Kung daigne jamais envoyer, est un rugissement de tonnerre assourdissant quand il frappe une victime à mort.

Caractéristiques : AL lm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC tonnerre, vengeance ; SY marteau et burin.

Avatar de Lei Kung (rôdeur 15, druide 10)

Comme Lei Kung lui-même, son avatar est une brute horrible à la peau bleue avec des griffes, des ailes et une batterie de tambours pendant à sa ceinture. Il ne peut choisir ses sorts de druide que dans les sphères Elémentaire et du Climat.

For 20	Dex 17	Con 18
Int 15	Sag 14	Cha 17
VD 18	TA 2,1 m	RM 15%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d8/2d8 (burin) +8

Att/Déf spéciales : Les tambours de l'avatar de Lei Kung font office de *trompe de destruction* quand il les frappe. De plus, il est immunisé contre les dégâts causés par les attaques basées sur le son, l'électricité ou l'eau.

Devoirs du Clergé

Les prêtres dévoués à Lei Kung doivent se consacrer à chasser les méfaits des autres, et jouent souvent le rôle d'espion ou d'informateur. Leur patron leur demande parfois de l'aider à chasser un esprit qui a pris la forme d'un homme.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP marteau, javelot ; RA b ; SI Générale, Combat*, Elémentaire, Soleil* et Climat ; PC 1) talents de voleur du 3ème niveau, 12) talents de voleur du 12ème niveau ; RM néant.

Sung Chiang (dieu intermédiaire)



Sung Chiang, connu aussi sous le nom de No Cha et de milliers d'autres pseudonymes, était un fameux voleur qui vécut au 12ème siècle après J-C. Quand le brigand périt et arriva à la première cour de de justice de l'Au-delà, Yen-Wang-Yeh fut étonné de tous les crimes qu'il avait commis. Le Juge lui demanda s'il regrettait toutes les choses qu'il avait faites et Sung Chiang répondit que non, car il n'avait rien fait de pire que les fonctionnaires corrompus qui dirigeaient sa province. Ce commentaire provoqua une enquête et les administrateurs coupables furent traduits en justice. En remerciement, Sung Chiang obtint le statut divin, mais seulement après être passé par chaque cour de justice de l'Au-delà. En reconnaissance de son aide, Sung Chiang a maintenant trois visages, huit bras, des écailles argentées en guise de peau, et des yeux rouges qui luisent comme du feu.

Comment jouer son rôle : La nature de Sung Chiang n'a pas été transformée juste parce qu'il est devenu un dieu. Il est toujours cupide et les fidèles qui ne lui sacrifient pas au moins la moitié de leurs trésors dans les temples sombres qui lui sont consacrés, sont sûrs de recevoir une visite de son avatar.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC vol ; SY une dague passée dans un bracelet en argent.

Avatar de Sung Chiang (voleur 18)

L'avatar de Sung Chiang apparaît sous de si nombreuses formes qu'il est impossible de toutes les décrire. La plupart, cependant, sont au moins vaguement humaines.

For 18/00	Dex 20	Con 18
Int 18	Sag 14	Cha 18
VD 18	TA 1,8 m	RM 15%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d4 (dague) +6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Sung Chiang peut utiliser sa dague soit comme arme de mêlée soit comme projectile. Quand la première est lancée, elle disparaît après avoir infligée des dégâts, une autre apparaissant dans sa main. Quiconque est touché par sa dague doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir une perte de 3d6 points de Constitution. Si sa Constitution tombe à 0 ou moins, il est tué. Dans le cas contraire, les points perdus sont récupérés en 1d6 jours.

Devoirs du Clergé

Tous les prêtres de Sung Chiang sont des prêtres/voleurs multi-classés. La prohibition normale des multiclassés pour les personnages humains est levée pour ces individus.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais doit aussi répondre aux Pré-requis des Voleurs ; AL mauvais ; AP comme Voleur; RA b ; SI Charme, Combat, Divination*, Garde, Soins* et Nécromancie ; PC néant ; RM néant.



Lao Tseu est le légendaire philosophe qui composa le *Tao-te-King*, la base de la pensée taoïste. Après avoir terminé son merveilleux livre, Lao Tseu fut divinisé. Il monte un bœuf vert et chevauche dans le coucher du soleil. Il est maintenant vénéré comme le fondateur du taoïsme. Il est adoré par des philosophes mystiques qui espèrent son aide pour arriver à l'illumination suprême.

Comment jouer son rôle : Lao Tseu a la charge de la connaissance instinctive et de l'illumination mystique, qu'il répand avec sobriété. Il aime visiter ses temples et ses monastères sous sa forme d'avatar. Là, il teste la connaissance de ses fidèles en les plongeant dans d'intenses débats philosophiques. Les présages de Lao Tseu prennent généralement la forme de catastrophes naturelles ou d'événements heureux quelconque, comme une invasion d'insectes, ou une période de redoux au milieu de l'hiver.

Caractéristiques : AL ln ; ALF loyal ; ZdC pénétration mystique, nature ; SY cercle du yin-yang.

Avatar de Lao Tseu (druide 12)

L'avatar de Lao Tseu apparaît comme un ermite âgé avec un pas vif et un œil pétillant. Il peut faire appel aux sphères Générale, Animale, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

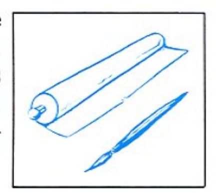
For 12	Dex 15	Con 18
Int 18	Sag 20	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 15%
CA 0	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d6 (bâton)

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par le bâton de l'avatar de Lao Tseu doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être paralysé de manière permanente. Il faut au moins la force d'un *souhait* pour contrer cette malédiction.

Devoirs du Clergé

Les prêtres voués à Lao Tseu ou au taoïsme doivent présider à une grande variété de cérémonies. Mais, leur tâche la plus importante réside dans l'accomplissement de leur illumination personnelle, une opération qui exige des heures innombrables de méditation. Une fois par an, chaque prêtre doit faire un jet pour savoir s'il a ou non accompli son illumination. Il a 1% de chances de succès pour chaque année de prêtrise (doublez la chance si le prêtre a une Sagesse de 18 ou plus). Les prêtres réussissant leur jet montent automatiquement de trois niveaux (avec le nombre de points d'expériences minimum nécessaires), voient leur Sagesse portée à 18 (ou ont un point en plus si elle est déjà de 18 ou plus). De plus, ils reçoivent la capacité de *communier* avec Lao Tseu une fois par semaine, et de *contrôle du climat* une fois par jour.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe quel neutre ; AP bâton, sarbacane (avec poison), arc, harpon, lance de fantassin, faucille, fronde ; RA (niveau 1 à 10) a ; niveau (11 et +) g ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 1) *résistance au feu/au froid* (comme le sort, mais de manière constante) ; RM néant.



K'ung Fu-Tzu, connu aussi sous le nom de Confucius chez les occidentaux, est le Grand Professeur. Il est l'un des grands philosophes qui conseilla les seigneurs rivaux pendant la période turbulente des "Cent Ecoles". K'ung Fu-Tzu essaye d'apprendre à ses concitoyens chinois (en particulier les dirigeants), à respecter la sagesse du passé, de se comporter courtoisement et généreusement, d'être loyal envers sa famille, ses amis et les paysans, et de s'efforcer de faire ce qui est juste. En ce faisant, croyait il, la vie serait plus sereine et une plus grande source de récompense pour tous les hommes. En raison des grands actes de K'ung Fu-Tzu, Yen-Wang-Yeh envoya le sage manger les pêches de l'immortalité quand il se présenta devant la Première Cour de Justice de l'Au-delà.

Comment jouer son rôle : K'ung Fu-Tzu s'intéresse principalement aux formes appropriées de gouvernement et aux relations sociales, en particulier celles fixées par les traditions du passé estimé. Quand il remarque un dirigeant bien intentionné, mais maladroit ou incapable, il enverra souvent (15% de chances) son avatar jouer le rôle de conseiller. S'il remarque un dirigeant ou un haut fonctionnaire, corrompu, son avatar sera envoyé (50% de chances) pour démasquer l'homme. Les présages de K'ung Fu Tzu comprennent des discordes inattendues à la cour, des rébellions de paysans et des ruptures dans les relations sociales normales.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC comportement social, vénération du passé ; SY rouleau et pinceau de calligraphie.

Avatar de K'ung Fu-Tzu (prêtre 13)

L'avatar de K'ung Fu-Tzu apparaît comme un sage, bien habillé, d'un âge vénérable. Il peut faire appel aux sphères Générale, de Charme, de Garde, de Soins et de Protection pour ses sorts.

For 14	Dex 14	Con 16
Int 19	Sag 20	Cha 16
VD 15	TA 1,8 m	RM 10%
CA 2	DV 13	PV 104
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d6 (bâton)

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par le bâton de l'avatar de K'ung Fu-Tzu doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être étourdi pendant 1d10 rounds.

Devoirs du Clergé

Les fidèles de K'ung Fu-Tzu honorent l'esprit du Grand Professeur à travers des cérémonies effectuées dans son temple, en répandant son enseignement et par l'observation attentive des traditions vénérées.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP bâton, gourdin, autres instruments contondants ; RA a ; SI Générale, Charme, Garde*, Soins et Protection* ; PC 1) *connaissance des alignements* ; 10) *charme-personnes* ; 15) *détection des mensonges* (pas de jet de sauvegarde).



Les quatre Rois-Dragons, Ao Ch'in, Ao Kuang, Ao Jun et Ao Shun, sont les dirigeants des quatre mers qui entourent la terre. Chacun habite un magnifique palais de cristal en-dessous de la mer qu'il contrôle. Pour l'aider, chacun dispose d'un cabinet de ministres composé des plus grands membres de chaque espèce d'animal de sa mer. Ils ont aussi une armée de poissons, de crabes, et de langoustes, servant de gardiens et maintenant l'ordre sur le sol de la mer.

Mais les paysans qui les adorent ne retiennent d'eux que leurs tâches terrestres. Ils sont responsables de la venue de la pluie aux parties de la terre qui sont adjacentes à leurs mers, mais ils ne peuvent la provoquer que sur ordre de l'Empereur Céleste lui-même. Les Rois-Dragons surveillent aussi leurs petits parents, les Chiang Lung, qui vivent dans toutes les rivières, lacs et cours d'eau de Chine.

Sous leur véritable forme, les Rois-Dragons sont d'énormes dragons orientaux au corps reptilien. Ils peuvent aussi prendre la forme d'un homme ou d'une femme.

Comment jouer leur rôle : D'une manière générale, les Rois-Dragons se tiennent à l'écart des affaires humaines et ne répondent pas aux prières ni aux flatteries.

Caractéristiques : AL variable ; ALF n'importe lesquels ; ZdC mer et pluie ; SY dragon.

Rois-Dragons

Comme ils n'ont pas d'avatar, les Rois-Dragons doivent apparaître eux-mêmes quand ils veulent faire quelque chose. En raison de leur nature inhabituelle, ils ont le droit de voyager sur le Plan Primaire et constituent une exception à la règle interdisant aux dieux de poser en personne le pied sur terre. Ils peuvent lancer deux sorts de prêtres et de magiciens de chaque niveau par jour, les choisissant dans toute sphère ou école de magie.

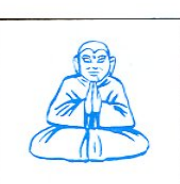
For 24	Dex 20	Con 23
Int 19	Sag 19	Cha 18
VD 12, 39 v, 3 s, 18 n	TA 45 m	RM 50%
CA -10	DV 20	PV 160
#AT 3	TAC0 1	Dg 1d10/1d10/6d6

Att/Déf spéciales : Le souffle de n'importe quel Roi-Dragon est un cône de vapeur de 27 m de long, de 9 m de large à son extrémité, qui inflige 24d12 de points de dégâts. Un jet de sauvegarde réussi permet de les réduire de moitié. Les Rois-Dragons peuvent lancer les sorts de *bénédiction* et de *détection des mensonges* trois fois par jour et les sorts de *conjuration d'animaux* ou de *croisade* une fois par jour.

Devoirs du Clergé

Les Rois-Dragons ne maintiennent pas de lien avec ceux qui les adorent. La seule exception réside dans la sécheresse. Les gens espèrent en effet persuader le Roi-Dragon approprié d'apporter la pluie en promenant son effigie dans la ville, puis en la laissant sur le bas-coté de la route.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA a ; SI aucune ; PC aucun ; RM néant.



Les Ch'eng Huang sont les dieux des lieux, les gardiens divins de localités particulières. Le plus souvent ces endroits sont des villages, des cités ou des villes, mais on en connaît certains qui gardent des ponts, des montagnes, ou d'autres zones importantes. Parfois connus aussi sous le nom de Dieux des Murs et des Fossés, ils sont chargés de protéger les habitants de la ville dans laquelle ils sont honorés. En général, les Ch'eng Huang sont des esprits de mandarins, ou de fonctionnaires, qui ont servi la ville pendant leur vie mortelle, et qui furent nommés en cet honneur par la Bureaucratie Céleste pour la protéger, dans leur vie après la mort.

Comment jouer leur rôle : Les responsabilités des Ch'eng Huang ne sont pas limitées à la protection de leurs lieux contre les étrangers. Ils sont fréquemment consultés par le gouverneur ou le préfet local, pour apprendre l'identité des voleurs notoires, demander des conseils avant la prise de décisions cruciales, et être guidé dans toute tâche difficile. Les Ch'eng Huang donnent le plus souvent leurs réponses sous la forme de poèmes entendus dans les rêves.

Caractéristiques : AL en général loyal et/ou bon ; ALF n'importe lesquels ; ZdC localité spécifique ; SY variable.

Avatar des Ch'eng Huang

(guerrier 8 à 10, prêtre 8 à 10)

Quand les avatars de Ch'eng Huang sont vus, ils ressemblent en général aux formes qu'ils avaient dans leur vie mortelle. Pour leurs sorts, ils peuvent faire appel à une large variété de sphères (bien que rarement plus de trois à la fois) reflétant la nature du lieu sacré qui leur est attaché.

For 9 à 19	Dex 9 à 18	Con 9 à 18
Int 9 à 18	Sag 9 à 18	Cha 9 à 18
VD 12 à 15	TA 1,2 à 2,1 m	RM 5 à 15%
CA 5 à 0	DV 8 à 10	PV 64 à 80
#AT 3/2	TAC0 11 à 13	Dg 1d8 (épée) +2 à 8

Att/Déf spéciales : Tout avatar de Ch'eng Huang peut en principe prendre une *forme ectoplasmique* à volonté. Ils ne peuvent être touchés que par des armes +1 ou plus et des sorts, même quand ils ne sont pas dans cet état.

Devoirs du Clergé

Il n'y a pas d'ordre établi pour adorer les Ch'eng Huang, et en général ils n'ont pas de prêtres. En fait, la tâche d'adorer le dieu d'un endroit donné repose sur les épaules de toute la communauté. Si le gouverneur ou le préfet se trouve être un prêtre, il peut se vouer au Ch'eng Huang de sa localité et recevoir des sorts et des pouvoirs comme décrits ci-dessous.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP variable ; RA variable ; SI Générale, Charme, Divination, Elémentaire*, Garde, Soins* et Protection ; PC 1) *communion* avec un esprit Ch'eng Huang une fois par jour, 10) *détection des mensonges* (actif en permanence) ; RM variable.

Pa Hsien, les Huit Immortels



Les Huit Immortels sont des personnages légendaires qui devinrent immortels grâce à la pratique de la doctrine taoïste. Hormis le fait qu'ils aient tous été mêlés à de nombreuses aventures comiques, ils n'ont pas grand chose en commun. Ce sont :

- Han Chung-li : grand professeur et un esprit libre qui aimait les groupes joyeux. Par certains côtés, il était aussi un combattant talentueux (prêtre 12, guerrier 8).
- Chang-kao Lao : il voyagea des milliers de kilomètres sur sa mule blanche, qu'il pouvait plier pour qu'elle ait la taille d'un morceau de papier. Il fut un conjurateur bien connu. (conjurateur 14).
- Lan Ts'ai-ho : patron des jardiniers et chanteur des rues renommé. Il monta au ciel sur les vapeurs du vin. (druide 8, barde 8).
- Li T'ieh-kuai : pendant que son esprit visitait Lao Tseu, le corps de Li T'ieh-kuai fut détruit. Quand il revint, il occupa le corps d'un mendiant décédé. Il est honoré par les pharmaciens et les exorcistes (prêtre 14).
- Han Hsiang-tzu : jeune homme qui aimait les fleurs, la musique, et la poésie. Il apprit à faire pousser les plantes en écrivant des poèmes sur leurs feuilles. (barde 15).
- Ts'ao Kuo-chiu : un meurtrier repenti qui fut admis parmi les Huit Immortels, car un manque en ce domaine était ressenti. (roublard 10).
- Lu Tung-pin : haut de 2,4 m, Lu est un grand alchimiste qui est fameux pour combattre les esprits mauvais. (magicien 14).
- Ho-Hsien-Ko : la seule femme membre des Huit Immortels. Elle atteint l'immortalité en mangeant la mère des perles qui lui avait été donnée par un fantôme. (nécromancienne 12).



Esprits Ancestraux Négligés



Parmi les monstres les plus terrifiants qui habitent la campagne Chinoise, on trouve les esprits ancestraux négligés. Aussi longtemps qu'un des descendants accomplit les sacrifices appropriés, les esprits ancestraux sont des créatures neutres ou bienfaisantes. Mais si un esprit ancestral est ignoré, il devient finalement fou et commence à chasser les humains. Les premières victimes sont inévitablement les descendants qui l'ont ignoré. Par la suite, cependant, il n'est plus aussi sélectif et peut attaquer n'importe qui d'assez infortuné pour être là au mauvais moment.

Les esprits ancestraux prennent invariablement l'apparence ratatinée de leurs corps mortels, sauf qu'ils ont de longs crocs et des griffes jaunes. Les esprits ancestraux sont une forme de mort-vivant et peut être repoussée par les prêtres en tant que telle. A cette fin, ils sont considérés comme des spectres.

CA -2	Nb. 1	TA 1,8 m	PX 9000
VD 18 v	NM 18	AL cm	Int élevée
DV 8	PV 64	RM 10%	TAC0 13
#AT 3	Dg 1d8/1d8/1d12		

Att/Déf spéciales : Les esprits négligés peuvent prendre une *forme ectoplasmique* à volonté et ne peuvent être touchés que par des armes magiques +1 ou mieux. Chaque round, ils attaquent avec deux griffes et une morsure. Les victimes de leurs griffes doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre 1d6 points de Constitution. Ces derniers reviennent au rythme de 1 par jour. Les victimes de leur morsure sauvage doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou perdre 1 niveau (de manière permanente).

Généraux des Esprits Animaux



Chaque espèce animale est menée par un puissant membre extrêmement intelligent de sa race. Ces chefs magiques, connus sous le nom de Généraux, servent leurs fidèles en jouant un rôle similaire à un croisement entre un empereur humain et une divinité. Chaque général apparaît comme un spécimen extrêmement beau et grand de son espèce.

Tous les généraux sont capable de devenir *invisible*, *astral*, ou *éthéral*. De plus, ils peuvent employer *changement de forme* (en une créature humaine) ou *téléportation*. Toutes ces capacités sont utilisables une fois par round, à volonté. Ils peuvent agir aussi comme s'ils étaient sous influence des sorts *ESP*, de *compréhension des langues*, *langues*, *détection de la magie* et *connaissance des alignements*. Ils ne peuvent être touchés que par des armes +5 ou mieux et peuvent lancer deux sorts de magiciens de chaque école par jour. Une fois par jour, ils peuvent se *téléporter* avec 1.000 de leurs sujets vers n'importe quel endroit leur étant familier. Ils régénèrent tous 5 points de vie par round. Les généraux, pris individuellement, peuvent avoir des capacités supplémentaires propres.


JEM
84

Aucun autre panthéon du *Mythes et Légendes* n'inspire autant de crainte et d'émerveillement que celui des anciens Egyptiens. En tant que maîtres d'une nation qui s'est dressée pendant quelques trois mille ans, de la période Thinite en 3.200 avant J-C jusqu'à la période Ptolémaïque en 30 avant J-C, les dieux de cet ancien royaume ont eu une influence majeure sur le développement du monde occidental.

L'Histoire de l'Egypte

Bien qu'il soit difficile de définir l'aurore de la culture égyptienne, les témoignages archéologiques modernes laissent supposer que les premiers habitants de la Vallée du Nil avaient bâti une culture largement inspirée de celle de la Mésopotamie (ou, plus précisément, de Sumer).

Bien qu'il soit difficile d'acquérir des informations sur l'histoire d'un peuple dont les racines plongent si profondément, les archéologues modernes ont été aidés dans leurs études sur l'ancienne Egypte par de nombreux éléments. Une grande partie de ce que l'on sait des premières phases du développement dans cette région est tirée du *Aegyptiaca* de Manéthon (un prêtre qui vécut au 3ème siècle avant Jésus-Christ, et qui établit les catégories dynastiques qui sont toujours utilisées comme fondement de toutes les études égyptologiques). En plus des travaux de Manéthon, la plus importante source d'informations sur cette civilisation se présente sous la forme de bâtiments et de structures, tels que la Grande Pyramide de Ghisèh et le Sphinx, qui ont résisté aux ravages du temps et qui aujourd'hui offrent un témoignage muet sur les merveilles de cette culture antique. L'étude de tels endroits a permis aux scientifiques de classer l'histoire de l'Ancienne Egypte en trois catégories : l'Ancien, le Moyen et le Nouvel Empires. En plus de ces trois groupements principaux, certains érudits ajoutent une période prédynastique (qui précède l'Ancien Empire) et plusieurs Périodes Intermédiaires (qui remplissent les creux entre les trois périodes principales). Pour des raisons de commodité, le *Mythes et Légendes* ne traite que des trois périodes principales.

L'Ancien Empire

La première période de la société égyptienne commença il y a quelques 4.000 ans. Elle conserva le pouvoir pendant à peu près cinq siècles (de 2.755 à 2.255 avant J-C environ), faisant de Memphis sa capitale. Les dirigeants de l'Ancien Empire disposaient d'un gouvernement fort et unifié, soutenu fermement par la classe religieuse. En fait, il ne fallut guère de temps pour que cette monarchie évolue en théocratie, dont les rois (les pharaons) furent reconnus en tant que dieux sur la terre.

L'Ancien Empire débuta avec la fondation de la troisième dynastie (la première des maisons memphites) et fut quelque chose d'assimilable à un âge d'or. Le deuxième pharaon Djéser fit beaucoup pour les principes de l'unité nationale. Comme symbole de ce fait, il utilisa des éléments d'architecture de toutes les parties de l'Egypte dans la construction de ses édifices funéraires à Saqqarah. C'est au cours de cette phase de l'histoire, qu'Imhotep (l'architecte de Djéser) fit montre des talents qui feraient bientôt de lui une légende de l'ancienne Egypte, en supervisant la construction de la fameuse pyramide à degrés de Saqqarah, future tombe de Djéser. Bien que cette structure ait été rapidement rejetée dans l'ombre par les constructions suivantes de cette période (comme la Grande Pyramide elle-même), elle fut la base sur laquelle toute l'architecture égyptienne à venir allait se développer.

Les dirigeants suivants de l'Ancien Empire étendirent la grandeur qu'avait initiée Djéser. Snéfrou, qui fut le premier des rois-guerriers d'Egypte, supervisa des campagnes en Nubie, Lybie et dans le Sinaï. Son intérêt actif pour le commerce et l'exploitation minière apporta une grande prospérité à la société florissante du Nil.

Le fils de Snéfrou, Khéops, lui succéda et supervisa la construction de la Grande Pyramide à Ghizèh. Bien qu'on sache peu de choses sur son règne, il semble clair que seul un gouvernement fermement en place, très efficace, et absolument fidèle à son souverain, a pu venir à bout de la construction d'une telle structure à cette époque.

Deux des fils de Khéops vinrent prendre place sur le trône d'Egypte. L'ainé, Rêdjedef, introduisit le concept de Rê, un élément solaire, dans la religion et la fonction de pharaon. Son fils cadet, Khephren, construisit le complexe funéraire de Ghizèh et supervisa également la construction du puissant Sphinx.

Les dirigeants suivants de cette période maintinrent le haut niveau de progression culturelle et scientifique établi par Imhotep. Les anciens égyptiens exprimèrent leur amour de la grandeur dans tous les domaines d'étude et de culture. Par exemple, les astronomes memphites conçurent le premier calendrier solaire fondé sur une année de 365 jours. Leur connaissance de la médecine était également impressionnante, incluant une compréhension fortement développée du système circulatoire et de l'usage des antiseptiques.

Cependant, l'Ancien Empire se désagrégea progressivement, alors que le pouvoir de son gouvernement central s'affaiblissait et que les nomes (districts) commençaient à défier l'autorité des pharaons. A l'époque de la septième dynastie, aux alentours de 2255, le trône de Memphis avait perdu presque tout de son pouvoir sur le peuple d'Egypte. Beaucoup d'érudits modernes donnent à cette période s'étendant entre 2255 avant J-C et le règne de Mentouhotep II en 2061, le nom de Première Période Intermédiaire.

Le Moyen Empire

Après l'effondrement de facto de la bureaucratie de l'Ancien Empire, la société autrefois unie de l'Egypte fut à nouveau éclatée. C'est peut être l'art de cette période, en devenant plus provincial et en se diversifiant à travers toute l'Egypte, qui en est le meilleur reflet. De plus, les classes inférieures commencèrent à réclamer certains droits qui avaient été précédemment réservés à l'élite dirigeante. Par exemple, les mises en gardes et les sorts qui n'étaient précédemment tissés qu'autour des tombes des rois, commencèrent alors à apparaître sur les cercueils du commun des mortels.

Tandis que les dirigeants qui précédèrent Mentouhotep pendant le Moyen Empire tentèrent de réunifier les sables de l'Egypte depuis le centre de leur pouvoir à Thèbes, ce ne fut pas avant son règne que l'empire fut vraiment reforgé.

Cependant, Mentouhotep profita encore fortement de son héritage régional et de la culture de Thèbes. Ce ne fut qu'avec son remplacement sur le trône par Amenemhet que la capitale retourna à Memphis. Sous la conduite de ce pharaon paisible, l'unité nationale fut renforcée et le tissu

de la société fut restauré. Amenemhet demanda leur fidélité à la noblesse et aux provinces éparpillées de l'Egypte. Il utilisa une série de campagnes de propagande pour communiquer l'image d'un pharaon "Bon Berger" qui veillerait sur le peuple d'Egypte et le guiderait jusqu'à une ère de paix et de prospérité. On a acquis la certitude, par l'étude de *l'Histoire de Sinouhé*, que Mentouhotep fut assassiné.

Les fils et petits-fils de Mentouhotep reprirent les programmes et les politiques qu'il avait entamés et les utilisèrent pour régner sur l'Egypte jusqu'à la fin de cette période en 1668 av. J.C.. Au cours de cette période, ils construisirent des forteresses à travers la Nubie, dirigèrent la Palestine et la Syrie et combattirent dans une série de campagnes brutales contre les Lybiens à l'ouest.

Sésostris III, qui régna de 1878 à 1843 av. J.C., supervisa la construction d'un grand canal au niveau de la première cataracte (au sud de Syène, aujourd'hui Assouan) et divisa l'Empire en trois régions géographiques. Chacune de ces régions était dirigée par un chef puissant, fidèle au pharaon. Une fois que cette structure fut en place, la puissance des nobles de rang inférieur (qui avaient abattu l'Ancien Empire) fut brisée. Les dirigeants du Moyen Empire veillèrent à ce que cette période fut un âge d'or pour la littérature et l'art égyptiens.

Les chefs de la 13ème dynastie, bien qu'ils se soient arrangés pour garder le contrôle sur les conquêtes nubiennes de l'Egypte et sur le gouvernement central, étaient plus faibles que leurs prédécesseurs. Cela, ajouté au fait qu'ils se succédèrent à une grande vitesse (il y eut à peu près 60 pharaons entre 1784 et 1668 av. J.C.), fit qu'ils n'eurent jamais une chance de solidifier les bases de leur pouvoir individuel. Lorsqu'ils furent confrontés à une pression intérieure (de ce qui allait bientôt être reconnu comme la 14ème dynastie) et à une attaque extérieure (des Hyksos de Palestine), leur emprise fut brisée et le Moyen Empire arriva à son terme.

Les érudits font, en général, de la période qui va de 1720 à 1570 av. J.C., la Seconde Période Intermédiaire. Au cours de cette époque, quatre dynasties (dont deux étaient Hyksos) détinrent le pouvoir en Egypte.

Le Nouvel Empire

La période, située entre la chute du Moyen Empire et la naissance du Nouvel Empire, fut turbulente. Durant cet interim, jusqu'à trois dynasties prétendirent régner et seul le chef thébain Kamès (qui régna d'environ 1576 à 1570 av. J.C.) fut capable de détourner les envahisseurs Hyksos. Lorsque son frère Ahmès I prit les rênes du pouvoir en main, il fut capable de vaincre les palestiniens et de restaurer l'unité de l'Egypte. Sous sa direction, le Nouvel Empire était né.

Ahmès restaura l'équilibre du pouvoir entre le pharaon et ses gouverneurs régionaux, ainsi que la bureaucratie qui existait durant le Moyen Empire. Il fut soutenu dans ses efforts par la plus grande partie de l'armée égyptienne, ce qui valut à cette dernière de nombreuses récompenses lorsque le pouvoir d'Ahmès fut à son apogée. Cela lui assura le fait que personne ne pourrait défier son pouvoir.

Lorsque Amenhotep I arriva au pouvoir, il commença à renforcer les frontières de l'Egypte en Palestine et en Nubie. On peut trouver des preuves de sa grande autorité dans la région de Karnak, où Amenhotep I construisit de nombreux monuments. A la différence de ses prédécesseurs, il sépara sa tombe bien cachée, de son complexe funéraire, une coutume qui fut adoptée par ses successeurs. Les rois suivants, à commencer par Thoutmès I, commencèrent à construire leurs temples et leurs tombes dans la Vallée des Rois.

Lorsqu'Aménophis IV accéda au pouvoir, il combattit pour réformer la religion de l'Egypte, et affronta les puissants prêtres de son époque. Il déplaça le siège du gouvernement à Akhet-Aton, et tenta de créer un système religieux quasi-monothéiste fondé sur le dieu Aton. Sa tentative échoua, cependant, et son fils Toutankhamon ramena le trône à Thèbes. Il est intéressant de noter que, bien qu'il soit sans doute le plus connu des pharaons égyptiens, on ne se souvient de Toutankhamon qu'en raison de la découverte de sa tombe (en grande partie intacte) en 1922, et non pour une quelconque grande contribution qu'il aurait fait à la culture égyptienne.

La 19ème dynastie fut fondée par Ramsès I en 1293 av. J.C.. Avant son accession au trône, il était le commandant de l'armée et il ne gouverna que pendant deux ans avant que son fils Séti I ne lui succède. Séti (et plus tard son fils, Ramsès II) fut responsable de nombreuses campagnes militaires victorieuses et de beaucoup de constructions à Abou Simbel, Louqsor, Karnak, Abydos et Memphis. Ramsès II fut également responsable de la défaite et de l'assujettissement des Hittites (qu'il renforça en prenant une princesse hittite pour femme). Son propre fils, Meneptah, vainquit les Peuples de la Mer (un peuple d'envahisseurs venant de mer Egée) au 13ème siècle av. J.C. et alla battre Israël. Les dirigeants suivants se trouvèrent presque dans l'impossibilité de régner sur les nombreux peuples conquis par les membres de la 19ème dynastie et les soulèvements furent une menace constante.

La 20ème dynastie vit la fin du Nouvel Empire. Après le règne de Ramsès III, qui était un brillant stratège militaire, le trône s'affaiblit. Incapable de faire face au pouvoir grandissant du clergé et de l'armée, l'Egypte sombra dans une période de déclin (la Troisième Période Intermédiaire), qui fut objectivement, à tous les points de vue, la fin de l'état égyptien en tant que puissance indépendante.

Le mythe Egyptien de la Création

A l'aube des temps, selon les prêtres de l'ancienne Egypte, il n'y avait que l'océan (connu sous le nom de Noun). Un jour, un œuf (ou une fleur dans certaines versions) flotta à la surface de l'océan. Il s'ouvrit et Rê, le père des dieux égyptiens, en sortit. Rê engendra deux enfants, Shou et Tefnout. Ces deux dieux nouveaux-nés furent soulevés pour devenir l'atmosphère et les nuages. Comme Rê, ils firent rapidement deux de leurs enfants — Geb, qui forma la terre ferme, et Nout, qui devint les étoiles et le ciel nocturne. Rê fut heureux de son travail, et il était leur maître à tous.

Plus tard Geb et Nout eurent leurs propres enfants. Ils eurent trois fils (Seth, Osiris et Horus) et deux filles (Isis et Nephthys). Dans un effort pour les empêcher de faire tant d'enfants sans sa permission, Rê ordonna à Shou de se glisser entre Geb et sa sœur, brisant leur étreinte et empêchant la création de tout autre dieux supplémentaire. Bien qu'il y eut plus tard de nombreux autres dieux créés, aucun d'eux ne put proclamer avoir Geb et Nout comme parents.

Il est important de noter que la création du monde et la naissance des dieux de la Grande Ennéade étaient différents dans chaque histoire. L'Egypte était un pays dans lequel chaque petite ville avait sa propre divinité protectrice et, comme on peut s'y attendre, le bienfaiteur de chaque village jouait un rôle important dans l'histoire de l'univers. De la même manière, de tels dieux étaient rarement reconnus comme importants en dehors de leurs propres régions.

La Grande Ennéade

L'Egypte était une terre aux nombreux dieux, car chaque animal et chaque endroit semblait avoir son propre pouvoir et, par conséquent, son propre dieu. De plus, nombre de ces divinités avaient plusieurs formes différentes. Par exemple, le dieu soleil Rê était connu sous différents noms selon qu'il se trouvait à l'aube, au zénith ou au crépuscule. Cependant, la Grande Ennéade était composée des neuf dieux les plus puissants de la mythologie égyptienne. Ils étaient la proche famille de Rê et ils formaient une sorte de dynastie provenant de lui.

Les membres de la Grande Ennéade étaient Rê, Geb, Nout, Shou, Tefnout, Osiris, Isis, Seth et Nephthys.

Le concept de maat

Maat est un mot difficile à traduire en français moderne. Il combine des éléments qu'on pourrait décrire comme l'honneur, la vérité, le sens du devoir et l'intégrité, mais c'est bien plus qu'un mode de comportement comme les codes de la chevalerie et du bushido qu'on rencontre ailleurs dans l'histoire. *Maat* était l'état naturel de l'univers et toutes les choses étaient censées s'y conformer. En fait, ce n'est qu'en agissant de la sorte qu'elles pouvaient être en paix avec les dieux et mener une vie heureuse.

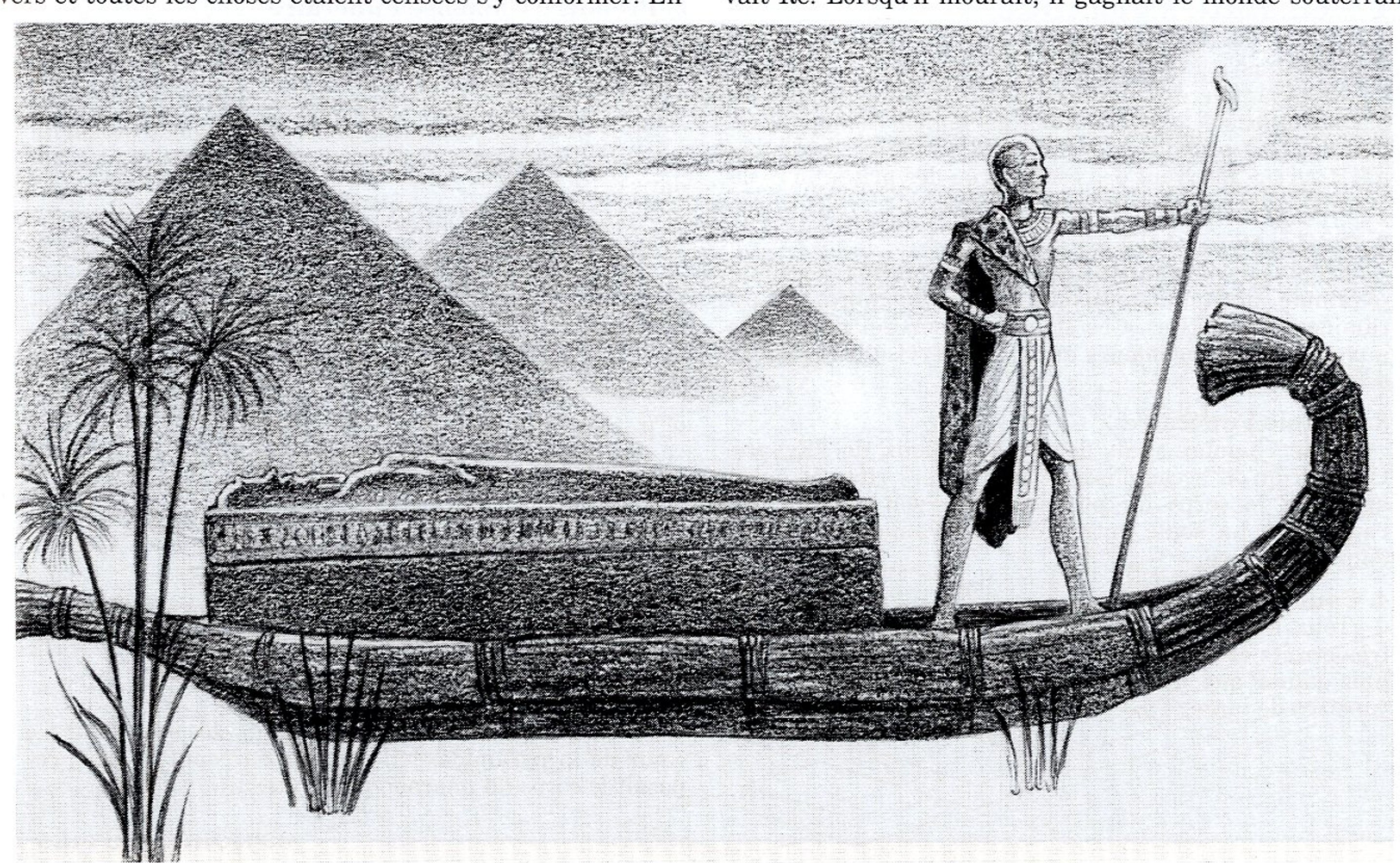
En termes de jeu, les personnages des joueurs peuvent traiter *maat* comme un désir naturel de la part de toutes les personnes de mener ce qu'on pourrait décrire comme une vie loyale et bonne. On attend des dirigeants qu'ils soient justes dans leur administration des lois et du commun des mortels qu'il donne une honnête journée de travail à son employeur en échange de ses gages. Ceux qui ne remplissent pas leurs obligations ne peuvent attendre que tourments et souffrances.

La Mort et les Morts

L'Ancienne Egypte était une société dont beaucoup pourraient dire qu'elle était obsédée par la mort. Le concept d'une vie après la vie, sans que cela signifie pour autant la félicité ou des tourments éternels, était une partie intégrante de la vie de tous les jours. Il était impossible de séparer les concepts de vie quotidienne, de *maat* et de mort.

Tout égyptien était supposé passer sa vie à faire les préparatifs pour sa mort. Pour la noblesse, à savoir les riches et puissants dirigeants de l'Egypte, cela signifiait la construction de grandes tombes (comme les pyramides). Pour ceux qui n'étaient pas aussi fortunés, il s'agissait de faire construire un type quelconque de chambre funéraire ou de tombe privée, tandis que les pauvres devaient faire selon leurs possibilités (ce qui se réduisait en général à pas grand chose).

La mort était vue par les égyptiens comme un temps de transition. Lorsque le pharaon régnait sur la terre, il servait Rê. Lorsqu'il mourait, il gagnait le monde souterrain



pour s'unir à Osiris et régner sur les terres des morts. Comme le concept de *maat* nécessitait que l'univers soit toujours dans un état constant, on croyait que l'après-vie n'était pas différente de la vie sur terre. Les rois gouverneraient dans l'après-vie, les ouvriers y travailleraient et les scribes continueraient à y composer leurs œuvres.

Le respect du mort étaient une partie essentielle du *maat* et de la vie d'un égyptien. Entreprendre une quelconque action qui pouvait être vue comme irrespectueuse envers le mort, conduisait à risquer la colère des dieux. En termes de jeu, cela signifie que toute action de ce type — de la pénétration par effraction dans une tombe sacrée à la récupération d'une pièce de cuivre sur le corps d'un guerrier mort — fait encourir à celui qui la perpètre une chance de 5% que l'avatar d'Osiris soit envoyé pour s'occuper des offenseurs. Si cela ne se produit pas, il y a 25% de chances pour que les profanateurs soient affectés par la malédiction d'Osiris. Cette dernière fait subir à ses victimes une pénalité de -5 à tous leurs jets d'attaque, jets de sauvegarde, jets de dommages, tests de moral, tests de caractéristique et tests de compétence. La seule façon de dissiper une telle malédiction est un sort de *souhait*.

Objets Magiques

Ankh de Pouvoir

Chacun des dieux de la Grande Ennéade a le pouvoir de créer à volonté un *ankh de pouvoir*. En pratique, cependant, ils sont rarement fabriqués. On croit qu'il existe moins d'une douzaine de ces objets sans prix.

Dans les mains d'un prêtre qui adore un membre de la Grande Ennéade, *l'ankh de pouvoir* luit comme s'il était sous l'influence d'un sort de *lumière continuelle*. Cette lumière est pure et sacrée, ayant le pouvoir de repousser n'importe quel mort-vivant touché par sa clarté. Toute tentative de cacher ou d'assombrir cette lumière est un affront aux dieux, ayant pour résultat la destruction immédiate de l'ankh.

Tout sort de soin lancé par un prêtre alors qu'il porte l'ankh à la main aura une efficacité doublée. De plus, aussi longtemps que l'objet est en sa possession, le prêtre est immunisé contre toutes les formes de poison et de maladie, y compris des afflictions aussi inhabituelles que la maladie de la momie ou la lycanthropie.

Enfin, un *ankh de pouvoir* peut lancer un sort de *rayon de soleil* trois fois par jour si le prêtre prononce un mot de commande propre à cet ankh précis.

La Grande Pyramide

1. Mastabas

La pyramide est entourée par un grand nombre de bâtiments bas et plats connus sous le nom de mastabas. Ces tombes secondaires servent de dernières demeures aux ouvriers (souvent des esclaves ou des prisonniers de guerre) qui ont construit la pyramide.

2. Petites Pyramides

En plus des mastabas, les sables entourant la grande pyramide abritent aussi un certain nombre de pyramides plus petites. Ces structures servent de tombes aux officiels et ingénieurs qui ont supervisé les esclaves dans leur travail.

3. Temple Funéraire

Cette chambre était dédiée aux dieux de l'Egypte. C'est ici qu'on accomplissait les derniers rites et qu'on apprêtait le corps du pharaon pour son voyage vers l'après-vie. La seule entrée de la pyramide est située dans cette pièce.

4. Couloir Etroit

Tous les couloirs à l'intérieur de la pyramide sont très étroits et réduits. En règle générale, ils ne sont pas plus hauts que 1,20 mètre et font environ 91,5 centimètres de large.

5. Première Chambre Funéraire

Dans l'éventualité où le roi serait mort avant l'achèvement des autres chambres funéraires, il reposerait ici.

6. Seconde Chambre Funéraire

Si le pharaon était mort avant que la construction du reste de la pyramide fut achevée, son corps était placé dans cette pièce.

7. Cryptes

Une fois que les rites funéraires étaient accomplis et que le pharaon avait été placé dans les mains des dieux, les prêtres qui avaient supervisé son inhumation s'ôtaient la vie. Leurs corps restaient ici tandis que leurs esprits voyageaient aux cotés du pharaon jusqu'à son nouveau royaume.

8. Barque Funéraire

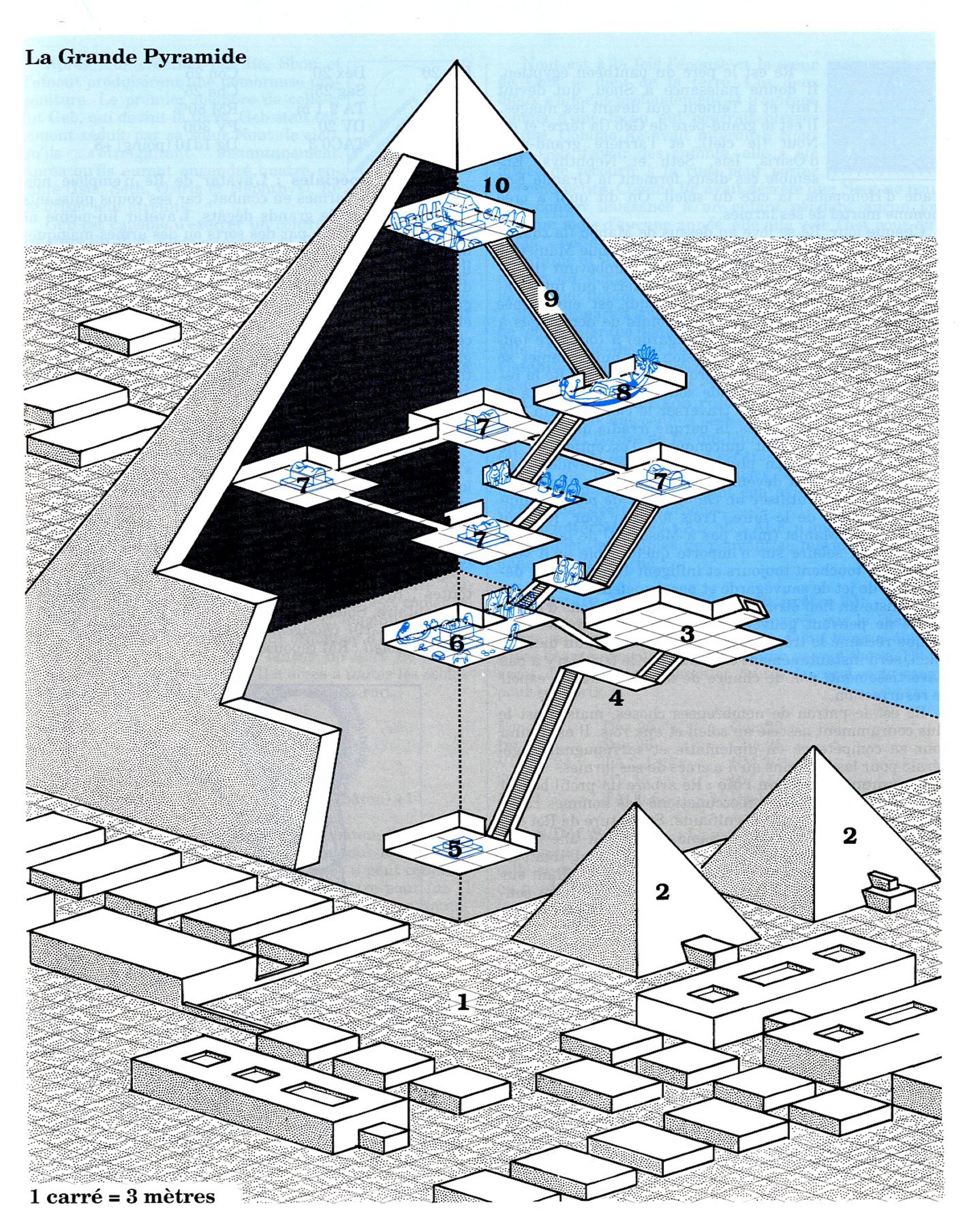
On croyait que l'esprit du pharaon avait besoin d'un bateau pour se déplacer afin d'aller vers l'après-vie. Par conséquent cette chambre était construite autour de la coque d'une barque funéraire ornementée.

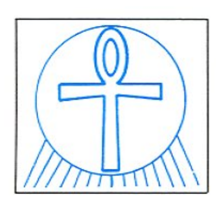
9. Grand Hall

A la différence des autres salles de la pyramide celle-ci dispose d'une voûte haute. Ses murs sont couverts de gravures décorées décrivant la vie du pharaon.

10. Chambre Funéraire Principale

Cette chambre somptueusement décorée était le cœur de la pyramide. Ici, dans un sarcophage orné, reposait le corps du pharaon pour l'éternité.


La Grande Pyramide
10
9
8
7
7
7
7
3
6
4
5
2
2
1
1 carré = 3 mètres



Rê est le père du panthéon égyptien. Il donna naissance à Shou, qui devint l'air, et à Tefnout, qui devint les nuages. Il est le grand-père de Geb (la terre) et de Nout (le ciel), et l'arrière grand-père d'Osiris, Isis, Seth et Nephthys. Ensemble ces dieux forment la Grande Ennéade d'Héliopolis, la cité du soleil. On dit qu'il a créé l'homme mortel de ses larmes.

Chaque jour, Rê se lève au dessus de Manou (la colline des levers de soleil) à bord de sa grande barque Manjet et il regarde en bas le monde de son œil flamboyant (le soleil). Manjet est une grande galère de guerre qui fut construite avec les flammes solaires et qui est enveloppée d'une aura de feu qui infligera 40 points de dommages à chaque round (pas de jet de sauvegarde) à tout être touchant la barque sans sa permission. La nuit, Manjet se transforme en Mesektet, une barque funéraire, et Rê la reconduit par les eaux du monde souterrain, de façon à ce qu'il puisse une fois encore traverser le ciel le matin suivant. Sous ses deux formes, la barque irradie une *coquille anti-magique* empêchant quiconque à l'exception de Rê d'utiliser des sorts. En plus de sa capacité évidente de voler, la barque peut devenir *invisible*, prendre une *forme ectoplasmique*, ou utiliser un *changement de plan* lorsque Rê lui demande de le faire. Trois fois par jour, Rê peut commander à Manjet (mais pas à Mesektet) de lancer un éclair de feu solaire sur n'importe quelle cible qu'il voit. Ces éclairs touchent toujours et infligent 100 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde et pas de défense).

Il existe un lien étroit entre Rê et les pharaons d'Egypte. Ils ne peuvent gouverner sans sa grâce divine. Quiconque réclame le trône d'Egypte sans l'accord du dieu du soleil, sera instantanément consumé par le feu. Il n'y a pas d'avertissement, pas de chance de survie et aucun espoir de résurrection.

Rê est le patron de nombreuses choses, mais il est le plus couramment associé au soleil et aux rois. Il est connu pour sa compétence en diplomatie et sa répugnance générale pour les humains qu'il a créés de ses larmes.

Comment jouer son rôle : Rê arbore un profil bas. Il porte peu d'intérêt aux préoccupations des hommes car il les trouve ennuyeux et insignifiants. Sa stature de Roi des Dieux et de Dieu des Rois, cependant, en fait une figure importante de la vie quotidienne. Par conséquent, il fait de son mieux pour être une divinité responsable, veillant sur ses fidèles sur la Terre. Les présages de Rê prennent souvent la forme d'un comportement étrange de la part du soleil.

Caractéristiques : AL ln ; ALF loyal ; ZdC le soleil, les rois ; SY ankh sur un disque solaire.

Avatar de Rê **(prêtre 20, magicien 19, guerrier 15)**

L'avatar de Rê prend la forme d'un grand et puissant guerrier doté d'une tête de faucon. Son œil gauche luit brillamment, car c'est un morceau du soleil. Il est souvent en train de conduire Manjet ou Mesektet, portant fréquemment un ankh rougeoyant comme symbole de son grand pouvoir. Bien que l'avatar combatte s'il est acculé, il préfère des solutions négociées aux problèmes. Il a accès à toutes les sphères ou écoles de magie pour ses sorts, mais il préfère ceux qui utilisent le feu, la chaleur ou la lumière brillante.

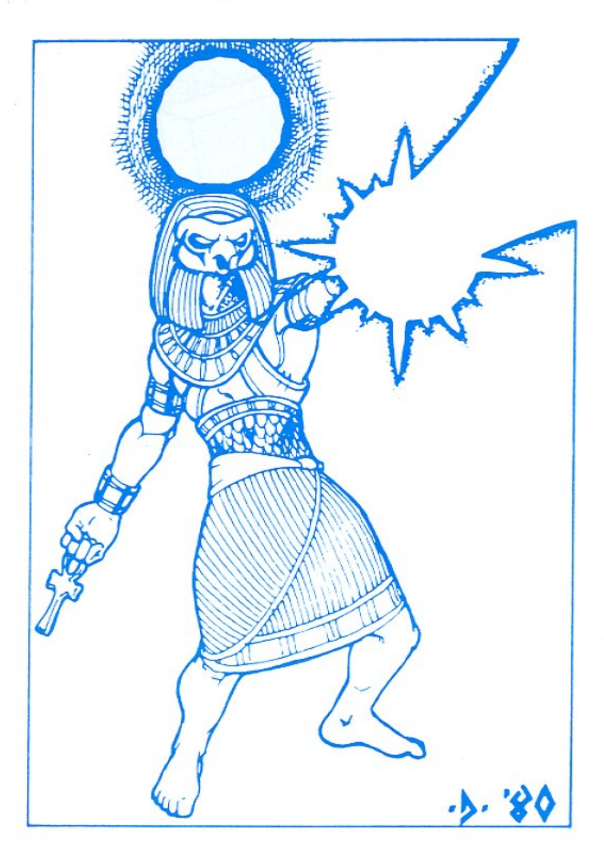
For 20	Dex 20	Con 25
Int 25	Sag 25	Cha 25
VD 24 v	TA 2,1 m	RM 80%
CA -3	DV 20	PV 300
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d10 (poing) +8

Att/Déf. Spéciales : L'avatar de Rê n'emploie normalement pas d'armes en combat, car ses coups puissants peuvent infliger de grands dégâts. L'avatar lui-même ne peut être touché que par des sorts ou des armes magiques dont l'enchantement est au moins de +3. A chaque round, il peut déverser depuis son œil un flot de flammes solaires d'une portée de 12 mètres, qui inflige 4d20 points de dégâts à toute personne qu'il touche. Les victimes peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles, un succès indiquant qu'elles ne subissent que la moitié des dégâts. De plus, il peut utiliser son ankh pour détruire instantanément toute forme de créature mort-vivante ou tout être ne se trouvant pas sur son plan originel.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Rê sont souvent les conseillers des rois, s'ils ne sont pas rois eux-même. Les prêtres de Rê doivent le saluer chaque matin quand il guide Manjet dans le ciel et lui faire leurs adieux au crépuscule lorsqu'il quitte le ciel. Un manquement dans l'accomplissement de ces obligations a pour résultat inéluctable, la perte des sorts jusqu'à ce que l'omission soit réparée.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Création, Elémentaire, Soleil et Climat* ; PC 1) *lumière*, 5) *lumière continuelle*, 10) *changement de forme* (en faucon), 15) *rayon de soleil* ; RM repousser.





Après leur création par Rê, Shou et Tefnout produisirent une nombreuse progéniture. Le premier membre de celle-ci fut Geb, qui devint la terre. Geb était tellement séduit par sa sœur Nout (le ciel), qu'ils s'étreignirent instantanément. Après qu'ils eurent engendré quatre enfants (Isis, Seth, Osiris et Nephthys), Rê ordonna à Shou de briser leur étreinte.

Geb est capable d'exercer un contrôle absolu sur toute créature du Plan Elémentaire de la Terre et peut conjurer à tout moment 2 à 12 élémentaires de terre afin de combattre pour lui. Il peut annuler instantanément tout sort impliquant la terre, la pierre, la boue ou quelque chose de semblable. Enfin, il ne peut être blessé quand il se tient sur le sol ferme.

Comment jouer son rôle : Geb était autrefois un dieu curieux et au tempérament vif, mais il a mûri depuis sa naissance. Maintenant il a une approche de la vie beaucoup plus tempérée (et plus sûre). La véritable forme de Geb est celle d'un homme gigantesque à la peau brun sombre, et aux yeux brûlants. Il porte toujours une couronne dorée en guise de symbole de son pouvoir divin.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC la terre ; SY montagne.

Avatar de Geb (guerrier 17, magicien 15)

L'avatar de Geb, comme le dieu lui-même, apparaît sous la forme d'un homme lourd avec une peau brun sombre et des yeux pleins d'un feu couvant. Il porte traditionnellement un *bâton +3* au combat qui peut copier la fonction de n'importe quel objet ou sort magique lié à la terre. Geb peut, par exemple, lui ordonner d'agir comme un *bêche d'excavation* ou de lancer un sort de *transformation de la pierre en boue*. Il a accès à toutes les écoles de magie en ce qui concerne ses capacités de sort.

For 25	Dex 23	Con 25
Int 22	Sag 20	Cha 22
VD 12	TA 3 m	RM 30%
CA -3	DV 18	PV 270
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d6 +3 (bâton) +14

Att/Déf. Spéciales : En plus de son bâton, l'avatar de Geb peut régénérer 25 points de vie par tour lorsqu'il est en contact avec la terre. Une fois par jour, il peut conjurer 2 à 8 élémentaires de terre afin de combattre pour lui. Il peut utiliser un sort d'*emprisonnement* une fois par round, quelle que soit l'autre action qu'il entreprend. Seuls les armes magiques +3 ou plus peuvent blesser l'avatar de Geb.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Geb sont les amis de la terre. Ils ont beaucoup de choses en commun avec les nains, dans le sens où ils aiment les cavernes profondes et les splendeurs des puissantes chaînes de montagnes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n ; AP a ; RA a ; SI Générale, Astrale, Combat*, Création*, Elémentaire, Garde, Protection et Conjuration ; PC 1) infravision (18 mètres), 2) détection des pentes ascendantes ou descendantes (comme un nain), 3) détection de pièges, trappes ou puits en maçonnerie (comme un nain), 10) *conjuration d'un élémental de terre*, 15) *emprisonnement* ; RM néant.



Nout est à la fois l'épouse et la sœur de Geb, le dieu de la terre. Ces deux dieux s'aiment profondément et n'agiront jamais d'une façon qui pourrait blesser l'autre. Comme Rê avait interdit à Nout et à Geb d'avoir des enfants, elle a été forcée de recourir à la ruse pour porter ses cinq petits. Comme Rê avait décrété que Nout ne pourrait donner naissance à un enfant pendant aucun jour d'aucun mois d'aucune année, elle alla voir Thot pour qu'il l'aide. Thot s'arrangea pour capturer un peu de la lumière de la lune et il l'utilisa pour créer cinq jours nouveaux (en dehors du domaine de Rê). Au cours de chacun de ces jours, Nout donna naissance à un nouveau dieu.

Nout apparaît sous sa véritable forme comme une grande femme élancée dont le corps est le noir du ciel nocturne. Elle étincelle de la lumière des étoiles et elle est ravissante à voir. Les présages de Nout prennent toujours l'aspect de motifs dans les étoiles.

Comment jouer son rôle : Nout est aussi dévouée à son mari Geb, que celui-ci l'est envers elle. Ils sont séparés par Shou et l'ordre de Rê qui leur interdit d'avoir un quelconque enfant de plus. Nout est très sensible aux soucis de ceux à qui l'on interdit d'épouser la personne qu'ils aiment, et elle enverra souvent son avatar pour aider des couples dans cette situation.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC le ciel, les couples ne pouvant se marier ; SY étoiles dans le ciel nocturne.

Avatar de Nout (magicien 20, prêtre 20)

Lorsque l'avatar de Nout est envoyée sur le Plan Primaire, elle prend toujours l'aspect d'une femme élancée d'une beauté exceptionnelle, avec une peau d'ébène. Elle a accès à toutes les sphères et toutes les écoles de magie pour ses sorts.

For 20	Dex 25	Con 22
Int 25	Sag 25	Cha 25
VD 12, 24 v	TA 2,1 m	RM 30%
CA -3	DV 15	PV 150
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 +3 (dague) +8

Att/Déf. Spéciales : L'avatar de Nout porte en combat une *dague +3* à la lame noire. Quiconque est touché par celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, ou perdre instantanément 2 niveaux, comme s'il avait été frappé par un vampire. L'avatar de Nout est immunisé contre tous les sorts impliquant l'air, ainsi que contre tous ceux impliquant la terre grâce à l'œil attentif de Geb.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Nout sont toujours de sexe féminin. Bien que l'amour leur soit permis, et qu'elles doivent être fidèles à leur compagnon, il leur est interdit de se marier. Les cérémonies de mariage présidées par les prêtres de Nout sont considérées comme un signe certain de félicité conjugale.

Obligations et Pouvoirs : CR standard (plus 16 au moins en Charisme) ; AL nb ou cb ; AP comme magicien ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Divination, Garde, Soins*, Protection et Climat ; PC 1) *ténèbres* (le réversible de *lumière*), 5) *ténèbres, rayon de 4,5 mètres* ; RM repousser.



Shou, également connu comme "le mainteneur", est le dieu de l'atmosphère. Il est chargé de maintenir le ciel et, par conséquent, de tenir séparés Nout et Geb. Shou (et sa femme Tefnout) furent les premiers enfants de Rê, et celui-ci a une grande affection pour eux deux.

Comme on pouvait s'y attendre, Shou a le contrôle complet de l'air et de toutes les choses qui y sont associées. Il peut contrôler toute créature du Plan Elémentaire de l'Air et peut conjurer à tout moment 4 à 24 élémentaires de l'air pour le servir. Il peut également annuler à volonté n'importe quel sort ayant rapport avec l'air ou l'atmosphère. Shou ressemble sous son véritable aspect à un homme normal, quoique divinement beau, constamment entouré par un tourbillon de vent. Il peut en contrôler la vitesse, pouvant la faire varier d'une douce brise à un cyclone de la force d'une tornade. Les présages de Shou prennent la forme de vents puissants et de phénomènes atmosphériques.

Comment jouer son rôle : Shou est un dieu noble et héroïque, qui tient le rôle de roi d'Héliopolis lorsque Rê est absent ou indisponible. Il est juste et impartial, mais il a moins l'étoffe d'un politicien que Rê.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC vents, atmosphère ; SY plume d'autruche.

Avatar de Shou (guerrier 20, prêtre 20)

L'avatar de Shou ressemble beaucoup au dieu lui-même. Il apparaît comme un homme beau et puissant, dont la peau est marquée d'une légère coloration bleue. Ses yeux portent en eux la lueur de la lumière d'été et son sourire la tiédeur d'un coucher de soleil de printemps. Il peut faire appel à toutes les sphères pour ses sorts, mais il préfère ceux qui ont rapport avec l'atmosphère ou les vents.

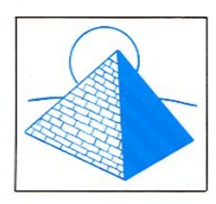
For 24	Dex 23	Con 25
Int 23	Sag 23	Cha 20
VD 12, 24 v	TA 2,1 m	RM 35%
CA -3	DV 15	PV 180
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d6 +5 (épée) +12

Att/Déf. Spéciales : En combat, l'avatar de Shou utilise une *épée courte +5* luisante. Quiconque est touché par cette arme doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles, sous peine d'être pris dans un grand vent et emporté loin du combat. Les personnes à qui cela arrive subissent 3d20 points de dégâts et sont emportées à 1,6 km de là pour chaque point de dégât subit. Shou n'est affecté que par les armes magiques +3 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Shou accomplissent leurs offices dans de grandes aires ouvertes souvent pleines de courants d'air et de rafales de vent. Ils doivent prier et méditer pendant les tempêtes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP épée courte ; RA a ; SI Générale, Astrale, Elémentaire, Garde*, Protection*, Soleil et Climat* ; PC 5) création d'une zone de calme (pas de vent) de 1,5 m fois le niveau de diamètre ; 10) *contrôle des vents* ; RM néant.



Epouse et sœur de Shou, Tefnout personnifie l'humidité de l'air. On voit son pouvoir dans la colère d'un orage, ou dans la douce rosée qu'on trouve sur les plantes au lever du soleil. Comme on pouvait le deviner, elle est parfois féroce et coléreuse et à d'autres moments affectueuse et douce.

Les villages ayant besoin de pluie font souvent appel à Tefnout pour qu'elle leur envoie son don générateur de vie, tandis que ceux qui subissent l'étreinte d'un violent orage l'implorent de les épargner et de tourner son attention ailleurs.

La véritable forme de Tefnout est celle d'une femme élancée et attirante dotée de la tête d'un lion au poil soyeux. L'air qui l'entoure sent la pluie et l'éclair et sa voie est le roulement profond du tonnerre lointain. Les présages de Tefnout viennent toujours sous la forme d'orages ou de pluie.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC tempêtes, pluies et eau vive ; SY pyramide et soleil.

Avatar de Tefnout (magicien 20, prêtre 15)

L'avatar de Tefnout ne se présente que sous la forme d'une femme élancée avec une tête de lionne. Elle est souvent accompagnée par 1 à 6 lionnes, obéissant à tous ses ordres donnés à voix haute, la défendant sans repos. Elle a accès pour ses sorts à toutes les écoles de magie et aux sphères Animale, Astrale, Elémentaire, de Conjuration ou du Soleil.

For 19	Dex 23	Con 19
Int 23	Sag 23	Cha 24
VD 12, 24 v	TA 2,1 m	RM 30%
CA -3	DV 15	PV 150
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d6 +3 (épée) +7

Att/Déf. Spéciales : Au combat, l'avatar de Tefnout peut ordonner à son épée de se transformer en un coup de foudre. Quiconque est touché par cette arme subit les dégâts normaux et doit ensuite réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de subir 5d20 points de dégâts électriques supplémentaires. De plus, elle peut lancer un *éclair* (comme le sort) avec ses yeux au cours du combat et elle n'est pas affectée par les armes dont l'enchantement est inférieur à +3.

Devoirs du Clergé

Tefnout attend de ses prêtres qu'ils chérissent les orages qu'elle envoie sur la terre. Pour cela, on les trouve souvent se tenant dehors au cours des féroces pluies torrentielles qui ont poussé tous les autres à se précipiter vers un abri.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP épée courte ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme*, Création, Divination*, Elémentaire, Protection, Soleil et Climat ; PC 1) prédiction du temps (100% de précision, 1 jour à l'avance par niveau), 5) *appel de la foudre*, 10) *conjuration du climat*, 15) *contrôle du climat* ; RM néant.



Epoux d'Isis et fils de Geb et de Nout, Osiris possède une double nature. Souvent adoré comme dieu de la nature et de la vie végétale, il est également le protecteur des morts. Osiris est le dieu qui a enseigné aux égyptiens les arts de la civilisation et il aime beaucoup son peuple. Si une quelconque communauté qui entretient un temple d'Osiris est attaquée, il y a 25% de chances pour qu'Osiris envoie son avatar pour mener la bataille contre les envahisseurs.

Osiris et Seth sont de féroces ennemis, car ce dernier l'a autrefois amené par ruse à s'étendre dans un sarcophage magique. Une fois à l'intérieur, Osiris ne put s'échapper et fut bientôt mort. Sa femme Isis momifia son corps. Elle lui donna ainsi a vie éternelle et en fit un dieu des morts.

Sous son véritable aspect, Osiris est un grand homme musclé avec une peau à la teinte verdâtre. Il peut commander ou détruire à volonté n'importe quelle créature mort-vivante.

Comment jouer son rôle : Osiris est un dieu sage qui gouverne Héliopolis en l'absence de Rê. Il est très vigilant en ce qui concerne les besoins et les désirs de ses fidèles, ayant toujours leurs plus grands intérêts à cœur.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC végétation et la mort ; SY fléau.

Avatar d'Osiris (guerrier 20, prêtre 18)

Lorsqu'Osiris envoie son avatar dans le monde des hommes, il prend soit la forme d'un grand guerrier à la peau verdâtre, soit celle d'une momie. Il peut faire appel à toutes les sphères, pouvant également lancer des sorts de l'école de Nécromancie comme s'il s'agissait de sorts de prêtre.

For 24	Dex 19	Con 25
Int 25	Sag 25	Cha 24
VD 15	TA 2,1 m	RM 40%
CA -3	DV 15	PV 220
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d6 +4 (fléau) +12

Att/Déf. Spéciales : L'avatar d'Osiris porte au combat son fléau royal. Ce *fléau +3* possède les mêmes pouvoirs qu'une *masse de disruption*. Il ne peut être touché que par des armes magiques +3 ou mieux et il est immunisé contre toutes les formes de magie nécromantique ou de mort. Il peut commander ou détruire à volonté n'importe quelle créature mort-vivante qu'il rencontre.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Osiris doivent honorer les morts et les endroits où ils reposent. Aucun prêtre d'Osiris ne peut prendre part ou fermer les yeux sur le pillage ou la violation d'une sépulture, l'enlèvement d'un trésor d'un corps mort (que ce soit un ami ou un ennemi), ou sur d'autres actions de ce genre. Un sacrilège de ce type aura pour résultat une perte immédiate de tous les pouvoirs et capacités. Les prêtres mourant, sous le coup d'une telle disgrâce, deviendront des momies (ou une autre forme quelconque de mort-vivant, à la discrétion du MD).

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP fléau ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme*, Combat*, Garde, Soins, Nécromancie et Protection ; PC 1) emploi des sorts de l'école de Nécromancie, 10) doublement des effets de n'importe quel sort d'*animation des morts* ; RM repousser (comme si supérieur de 2 niveaux).



Isis, qui est l'un des membres les plus importants de la Grande Ennéade, est la déesse de la maternité, et l'idéal de toutes les femmes égyptiennes. Elle est la fille de Geb et de Nout, l'épouse d'Osiris, et la mère d'Horus.

Isis introduisit la coutume du mariage dans le peuple égyptien et eut autrefois la charge de dirigeante d'Héliopolis. Elle est responsable de la transformation de son époux en dieu des morts.

Le véritable aspect d'Isis est celui d'une grande femme magnifique, de nature classique. Elle a des yeux verts qui abritent des reflets dansants mystiques, et sa voix est apaisante.

Comment jouer son rôle : Isis est une divinité majestueuse et noble qui aspire à partager avec l'humanité les connaissances des dieux, allant souvent très loin pour initier ses fidèles à de nouveaux concepts et idées. Dans de nombreux cas, ces nouvelles idées prennent l'apparence de sorts et d'enchantements magiques.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC mariage, magie et maternité ; SY œil et larme.

Avatar d'Isis (magicien 20, prêtre 20)

Comme la déesse elle-même, l'avatar d'Isis apparaît sous la forme d'une belle femme à la peau sombre, aux cheveux foncés et aux yeux verts étincelants. Sa voix est douce, et ses paroles peuvent charmer n'importe quelle créature (pas de jet de sauvegarde). Elle peut faire appel à toutes les écoles de magie ou à toutes les sphères pour ses sorts.

For 15	Dex 25	Con 15
Int 25	Sag 25	Cha 25
VD 15	TA 2,1 m	RM 100%
CA -3	DV 15	PV 170
#AT 1	TAC0 8	Dg 1d10 (toucher)

Att/Déf. Spéciales : Au combat, l'avatar d'Isis utilise rarement sa capacité de charmer les autres. Elle emploie plutôt son toucher magique pour infliger 1d10 points de dégât. Tout objet ou arme magique utilisé contre elle est instantanément privé de son pouvoir et est détruit — les artefacts ont la possibilité de faire un jet de sauvegarde pour éviter cet effet. Aucun sort n'aura d'effet sur l'avatar, à moins qu'il ne le désire. Ceux qui lui lancent des sorts sont instantanément privés de tous leurs pouvoirs magiques pendant 1 à 20 jours, à moins qu'ils réussissent leur jet de sauvegarde contre les sorts.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Isis sont, en réalité, des personnages multi-classés magicien/prêtre. Dans le cas de fidèles humains, la prohibition normale interdisant les multi-classés est levée.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, plus prérequis pour magicien ; AL tout non mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Combat, Création, Divination, Elémentaire, Garde, Soins, Nécromancie*, Protection et Soleil ; PC 1) résistance à la magie de 5% par niveau, 10) n'échoue jamais à un jet de sauvegarde contre une attaque magique ; RM néant.


PARKINSON



Dieu froid et calculateur, Seth est la personnification jalouse du mal. Il agit toujours contre les intérêts de l'humanité et des autres dieux de l'Egypte. Ses fidèles forment un ramassis sombre et méprisé œuvrant sous le couvert de l'obscurité et se tenant caché sous le voile de la traitrise et de la tromperie.

Seth est le fils de Geb et de Nout. Sa naissance fut horrible en tout point, car il déchira la matrice de sa mère pour se libérer et surgir dans le monde tel une chose hideuse et infecte. Bien qu'il ait le corps d'un homme, sa tête est celle d'un chacal. L'acte mauvais suprême de Seth fut le meurtre du dieu Osiris.

Comment jouer son rôle : Seth conserve soigneusement son pouvoir et ses secrets. Il est toujours à la recherche de moyens pour recruter de nouveaux fidèles et détruire les temples des autres dieux égyptiens. En dépit de sa nature détestable, Seth prend grand soin de ses fidèles et n'abandonnera ni ne trahira volontairement les siens.

Caractéristiques : AL lm ; ALF mauvais ; ZdC mal, tempêtes du désert, sécheresse et chaos ; SY cobra lové.

Avatar de Seth (roublard 20, nécromancien 20)

L'avatar de Seth prend en général la forme du dieu lui-même, un homme doté d'une tête de chacal. Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts, à part ceux qui sont normalement interdits aux nécromancien (Illusion/Fantasme & Enchantement/Charme).

For 20	Dex 25	Con 20
Int 23	Sag 23	Cha 23
VD 15	TA 2,1 m	RM 50%
CA -4	DV 20	PV 160
#AT 1	TAC0 11	Dg 2d20 (morsure) +8

Att/Déf. Spéciales : Lorsque l'avatar de Seth attaque, il le fait avec ses sorts et sa puissante morsure. Quiconque est mordu par lui doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être instantanément tué. De plus, la peau de l'avatar de Seth est recouverte de poison, ceux le touchant étant donc sujets aux mêmes effets. L'avatar de Seth peut à volonté faire que quiconque, rencontrant son regard, devienne instantanément loyal mauvais (jet de sauvegarde contre les sorts pour l'éviter). Lorsque cela arrive, il est aussi charmé par l'avatar. Ce dernier ne peut être touché que par des armes magiques +3 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Seth supervisent souvent les activités des voleurs, des assassins et des autres êtres mauvais. Il n'est pas inhabituel qu'un ordre d'assassins soit dirigé par un individu de ce genre. Il leur est interdit de trahir les membres de leur ordre et ils doivent toujours œuvrer pour promouvoir "la fraternité du mal".

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Combat, Garde, Soins*, Nécromancie, Protection* et Conjuration ; PC 1) attaque sournoise (comme un voleur du même niveau), 5) immunité à tous les poisons, 10) attraction de 2d10 suivants roublards fidèles d'alignement mauvais ; RM commander.



Fille de Geb et de Nout et sœur jumelle d'Isis, Nephthys était autrefois l'épouse de Seth. Elle le prit en horreur lors du meurtre d'Osiris et elle aida Isis (la femme d'Osiris) à faire revivre son mari. Pour cette raison, elle agit souvent en gardienne des morts. Nephthys méprise son ancien mari, et elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour déjouer ses plans en faveur du mal.

En plus de ses obligations en tant que gardienne des morts, Nephthys est aussi la gardienne de la fortune. En tant que telle, on invoque souvent son pouvoir pour défendre les tombes qui ont été remplies de trésors. Quiconque violant une chambre funéraire de ce genre encoure la colère de la déesse.

Comment jouer son rôle : Nephthys est une déesse quelque peu cupide et elle a à cœur l'enrichissement de ses fidèles. Elle a ainsi tendance à favoriser ceux de ces fidèles qui sont fortunés. Elle récompense souvent les personnes lui étant d'une quelconque aide pour elle ou pour son culte, en les conduisant à des trésors importants.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC les morts et la richesse ; SY lune et ankh.

Avatar de Nephthys (magicien 18)

Comme la déesse elle-même, l'avatar de Nephthys apparaît comme une grande et magnifique femme pleine de grâce et de dignité. Ses yeux étincellent de la lueur de l'or. Son toucher peut accorder une grande fortune à n'importe quel individu, en augmentant la valeur de tous les objets qu'il porte de 100 fois leur prix initial. Ainsi, si elle touche une épée qui valait 15 pièces d'or à l'achat, celle-ci est transformée en une belle arme d'une valeur de 1500 pièces d'or. Elle peut, pour ses sorts, faire appel à toutes les écoles de magie.

For 15	Dex 25	Con 15
Int 25	Sag 25	Cha 25
VD 15	TA 2,1 m	RM 100%
CA -3	DV 15	PV 170
#AT 1	TAC0 8	Dg 1d10 (toucher)

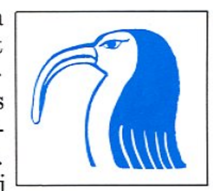
Att/Déf. Spéciales : L'avatar de Nephthys ne peut être touchée que par des sorts magiques ou des armes +3 ou mieux. En combat, elle est capable avec son regard de tuer instantanément n'importe quel ennemi (jet de sauvegarde contre les sorts à -6 pour l'éviter).

Devoirs du Clergé

Ceux qui adorent Nephthys doivent accumuler de grandes quantités de trésors. Une fois par an, ils sacrifient 90% de leur fortune à leur déesse, et recommencent.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Garde, Soins, Protection, Soleil et Climat* ; PC 1) doublement des fonds initiaux normaux, 5) connaître la véritable valeur d'un objet en le voyant, 10) ne jamais perdre aux jeux de hasard ; RM néant.





En tant que dieu de la science, de la connaissance et de la médecine, Thot est une figure importante du panthéon égyptien. Thot n'est apparenté à aucun des autres dieux du panthéon égyptien, situation qui fait de lui une sorte d'exclu. Mais, d'un autre côté, il y a ceux qui croient que c'est lui, et non Rê, qui fut la source de toute la création. Thot est très proche d'Isis, d'Osiris et d'Horus.

On dit qu'il garde une série de trois livres dans lesquels toute la connaissance est inscrite. Ces livres sont gardés à l'abri au cœur d'une grande crypte.

Comment jouer son rôle : Thot ne dispense pas généreusement son savoir, mais il n'en est pas avare non plus. Pour ceux qui travaillent longtemps et durement dans la recherche et la science, il est une source d'information fidèle. Thot est véritablement omniscient.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC connaissance ; SY ibis.

Avatar de Thot (magicien 20)

Thot envoie son avatar dans le monde pour aider ceux qui cherchent à éclaircir les mystères du cosmos. Quiconque est en train de conduire une recherche scientifique ou magique a une chance de 1% par mois de recevoir une visite de l'avatar. Si cela se produit, l'avatar fournira des réponses aux questions du chercheur, bien au delà de celles qu'il aurait pu obtenir sans aide divine. L'avatar de Thot peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts, et sa magie a toujours les effets maximums (dégâts, durée, portée, etc.).

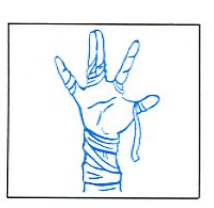
For 15	Dex 15	Con 15
Int 25	Sag 25	Cha 18
VD 15	TA 2,1 m	RM 100%
CA -3	DV 15	PV 150
#AT 1	TAC0 14	Dg 1d6 +6 (bâton)

Att/Déf. Spéciales : L'avatar de Thot porte un bâton magique qui agit comme une combinaison de *bâton de commandement*, *bâton de soins*, *bâton de mage*, *bâton de contrecoup* et *bâton de puissance* sans limite de charge. Aucun autre être ne peut manipuler cette arme sans être instantanément affecté comme s'il avait été touché par une *débilité mentale*. Il n'y a pas de jet de sauvegarde possible et même les personnages n'utilisant pas la magie peuvent être affectés par cette malédiction. L'avatar de Thot ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou mieux.

Devoirs du Clergé

On attend des prêtres de Thot qu'ils apprennent tout ce qu'ils peuvent et qu'ils aident à répandre la sagesse à travers le monde.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus Int de 16 au moins ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Divination*, Garde, Soins, Protection, Soleil et Climat* ; PC 1) *détection des mensonges* (actif en permanence, les jets de sauvegarde normaux s'appliquent), 5) Intelligence et Sagesse augmentées chacune de 1 point, 10) *communion* avec Thot une fois par semaine, 15) Intelligence et Sagesse augmentées chacune de 1 point ; RM néant.



Si Thot est le dieu de la connaissance et de la science, on considère souvent que Ptah est le dieu des artistes et des inventeurs. Bien que ces deux dieux aient beaucoup en commun (aucun des deux n'est apparenté aux autres dieux, par exemple), il y a des différences importantes. Un architecte concevant une pyramide dépend de Thot pour les mathématiques qui lui permettront de la construire et il fait appel à Ptah pour l'inspiration qui en fera un chef d'œuvre.

Ptah apparaît sous sa véritable comme un homme au crâne rasé et à la peau noire de jais. Dans ses yeux brûle le feu de la créativité qui est l'inspiration de tous les artistes. Tout comme les prêtres de Thot proclament que celui-ci a créé l'univers, les prêtres de Ptah revendiquent sa paternité sur les eaux de la création.

Comment jouer son rôle : Ptah est un dieu intelligent et dynamique possédant un grand amour de l'art et de la beauté. Il est favorable aux artisans qui produisent des œuvres de grande qualité, et il enverra parfois (5%) son avatar pour s'assurer que ces personnes reçoivent la reconnaissance qu'elles méritent.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC artistes, artisans et voyageurs ; SY main momifiée.

Avatar de Ptah (prêtre 20)

Lorsque Ptah envoie son avatar dans le monde, il prend normalement la forme d'un homme puissamment bâti à la peau noire de jais, ayant une flamme brillante dans les yeux. Il peut faire appel à toutes les sphères pour ses sorts.

For 15	Dex 20	Con 15
Int 25	Sag 25	Cha 18
VD 15	TA 2,1 m	RM 25%
CA -3	DV 15	PV 175
#AT 1	TAC0 8	Dg néant (voir ci-dessous)

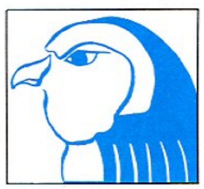
Att/Déf. Spéciales : L'avatar de Ptah peut utiliser *changement de plan* sur n'importe quel individu vers n'importe quel autre plan d'existence à l'aide d'un simple contact de sa main. Bien qu'il doive effectuer un jet d'attaque pour toucher sa cible, cette dernière n'a droit à aucun jet de sauvegarde. L'avatar de Ptah est immunisé contre tous les dégâts qui ne sont pas occasionnés par des sorts ou des armes magiques +2 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Ptah doivent être des artistes et des érudits. En tant que tels, ils doivent toujours prendre la compétence de don artistique. Chaque Maître de Donjon peut autoriser les joueurs à prendre des compétences comme la danse ou la poterie pour satisfaire à cette obligation si le personnage est clairement un artiste et pas seulement "un potier comme un autre". Aux yeux de beaucoup de ses fidèles, Ptah est considéré comme le créateur de l'univers.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus Int de 16 au moins ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Elémentaire, Conjuration* et Soleil ; PC 1) 5% de résistance à la magie par niveau, 5) *téléportation*, 10) *téléportation sans erreur*, 15) *changement de plan* ; RM néant.

Horus (dieu mineur)



Fils d'Isis et d'Osiris, Horus fut conçu après la mort de son père, causée par la main de Seth. Craignant qu'il soit aussi tué par Seth, Isis s'assura que son fils soit élevé en secret par une famille dans les marécages du Delta du Nil.

Horus prit sa place parmi les dieux lorsqu'il eut atteint l'âge adulte et défié Seth. Horus exerça toute sa puissance et affronta son oncle jusqu'à un point de statu quo. En fin de compte, on fit appel à la déesse Neith pour régler leur dispute. Après réflexion, elle trancha en faveur d'Horus (bien que Seth reçut dans une certaine mesure un dédommagement).

Horus apparaît sous sa véritable forme comme un guerrier à tête de faucon d'une grande puissance physique.

Comment jouer son rôle : Horus est un dieu fier et féroce. Il est appelé par ceux qui cherchent à se venger de grands torts ou à soutenir l'honneur de leur famille. Si l'un quelconque de ses fidèles entreprend une quête pour venger la mort d'un membre de sa famille, il y a 5% de chances pour qu'il envoie son avatar afin de l'aider.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC le soleil, revanche, guerre et le ciel ; SY tête de faucon.

Avatar d'Horus (paladin 20)

L'avatar d'Horus est un ennemi juré du mal. Il est sans pitié et implacable dans sa guerre contre les forces de Seth. Il abhorre toutes les formes de tromperie et de tricherie et rien ne peut se dresser sur son chemin lorsqu'il tente de redresser un tort ou de tuer un traître.

For 25	Dex 25	Con 25
Int 20	Sag 20	Cha 18
VD 15	TA 2,1 m	RM 25%
CA -3	DV 15	PV 430
#AT 2	TAC0 1	Dg 2d10 +5 (épée) +14

Att/Déf. Spéciales : L'avatar d'Horus porte une *épée d'Horus* au combat. Cette arme magique agit comme une *sainte lame +5*, mais elle a aussi les capacités particulières d'une *lame porte-bonheur*, d'une *lame gardienne* et d'une *lame acérée*. De plus, Horus peut employer un sort de *rayon de soleil* ou de *tempête de feu* à volonté (une fois par round) et il ne peut être touché que par des armes magiques +3 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Horus sont, comme l'avatar du dieu luimême, des paladins. A la différence des personnages traditionnels de cette classe tels qu'ils sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*, ils ne peuvent être que chaotique bon. Par conséquent, ils ne sont pas liés par les restrictions normales des paladins contre le comportement chaotique. De plus, ils lancent les sorts comme des prêtres (pas comme des paladins), mais ils n'obtiennent la capacité de repousser les morts-vivant qu'en atteignant le cinquième niveau.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un paladin ; AL cb ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Garde*, Soins*, Nécromancie*, Protection* et Soleil ; PC voir cidessus ; RM spécial.

Anhur (dieu mineur)



Peu de dieux peuvent égaler la fureur d'Anhur. Cependant, à la différence de nombreux dieux de la guerre, il est une force du bien. Comme Horus, il ne combat que contre les forces du mal, et il ne perd que rarement, si tant est que cela puisse lui arriver. La colère d'Anhur est lente à venir, car sa sagesse est aussi légendaire que sa capacité à faire la guerre, mais on ne peut lui échapper une fois qu'elle est déclenchée.

Sous sa véritable forme, Anhur est une silhouette puissante dotée de quatre bras. On le voit souvent avec une puissante lance qui nécessite ses deux bras droits pour être portée et qui se termine par un fragment du soleil. Lorsqu'il envoie ses avatars dans le monde des hommes, ils portent cette arme avec eux.

Comment jouer son rôle : Comme on l'a noté, Anhur est un dieu féroce, mais il n'est pas de ceux à porter un jugement rapide sur les autres. Il attend de ses fidèles, particulièrement de ses prêtres, qu'ils combattent les forces du mal où qu'ils les trouvent. L'échec est absolument inexcusable.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC guerre ; SY oiseau de proie.

Avatar d'Anhur (guerrier 20)

L'avatar d'Anhur apparaît toujours sous la forme d'un guerrier à quatre bras, doté d'une puissante lance qu'il porte avec ses deux bras droits. Il n'engage le combat que contre ceux dont l'alignement est mauvais, mais il répond avec une grande rage à toute attaque perpétrée contre lui ou ses fidèles.

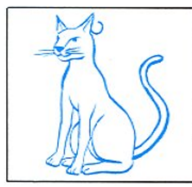
For 25	Dex 25	Con 25
Int 15	Sag 20	Cha 15
VD 15	TA 2,1 m	RM 25%
CA -3	DV 15	PV 430
#AT 2	TAC0 1	Dg 2d10 +5 (lance) +14

Att/Déf spéciales : La lance que les avatars d'Anhur utilisent au combat est une arme puissante. En plus d'être une *lance +5*, elle cumule les capacités d'un *anneau de résistance au feu*, d'un *anneau de protection*, d'une *amulette des plans* et d'un *talisman de pure sainteté*. L'avatar d'Anhur ne peut être touché que par des armes magiques +3 ou mieux et régénère 10 points de vie par round.

Devoirs du Clergé

Comme les fidèles d'Horus, les prêtres d'Anhur sont avant tout des guerriers. On les trouve souvent comme conseillers de généraux, voire même menant des armées.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus force de 15 au minimum ; AL bon ; AP lance ; RA a ; SI Générale, Combat, Garde*, Soins*, Nécromancie*, Protection* et Soleil ; PC 1) +2/niveau aux points de vie, 6) 2 attaques tous les 3 rounds, 13) 2 attaques par round ; RM néant.



Bast (ou Bastet) est la patronne des plaisirs et des chats, l'une des divinités les plus populaires du panthéon égyptien. Même si les égyptiens avaient des dieux qui représentaient toutes les formes de la vie animale, aucun n'était plus important pour eux que le chat.

Sous son véritable aspect, Bast est une belle femme avec une tête de chat au pelage soyeux. On la trouve toujours en compagnie d'un très grand nombre de félins de diverses races, et aucun animal de cette espèce n'agira jamais contre ses intérêts.

Comment jouer son rôle : Bast est une déesse qui se délecte des plaisirs physiques, gardant pourtant la calme élégance du félin. Elle a la parole douce, et elle est patiente, mais elle reste toujours un adversaire rusé et dangereux. Ses fidèles sont les ennemis jurés de Seth et de ses servants, et ils les attaqueront à vue.

Caractéristiques : AL cb ; ALF chaotique ; ZdC chats et hédonistes ; SY chat.

Avatar de Bast (roublard 20)

L'avatar de Bast prend l'aspect d'une femme d'une beauté stupéfiante dotée d'une tête de chat. Elle peut à volonté utiliser *changement de forme* en n'importe quelle forme de félin et elle peut toujours employer *injonction* avec les félins afin qu'ils suivent ses ordres. Aucune forme de félin ne l'attaquera jamais ni n'agira contre elle. L'avatar de Bast est capable d'employer toutes les compétences traditionnelles des voleurs (comme de se cacher dans l'ombre) avec 95% d'efficacité.

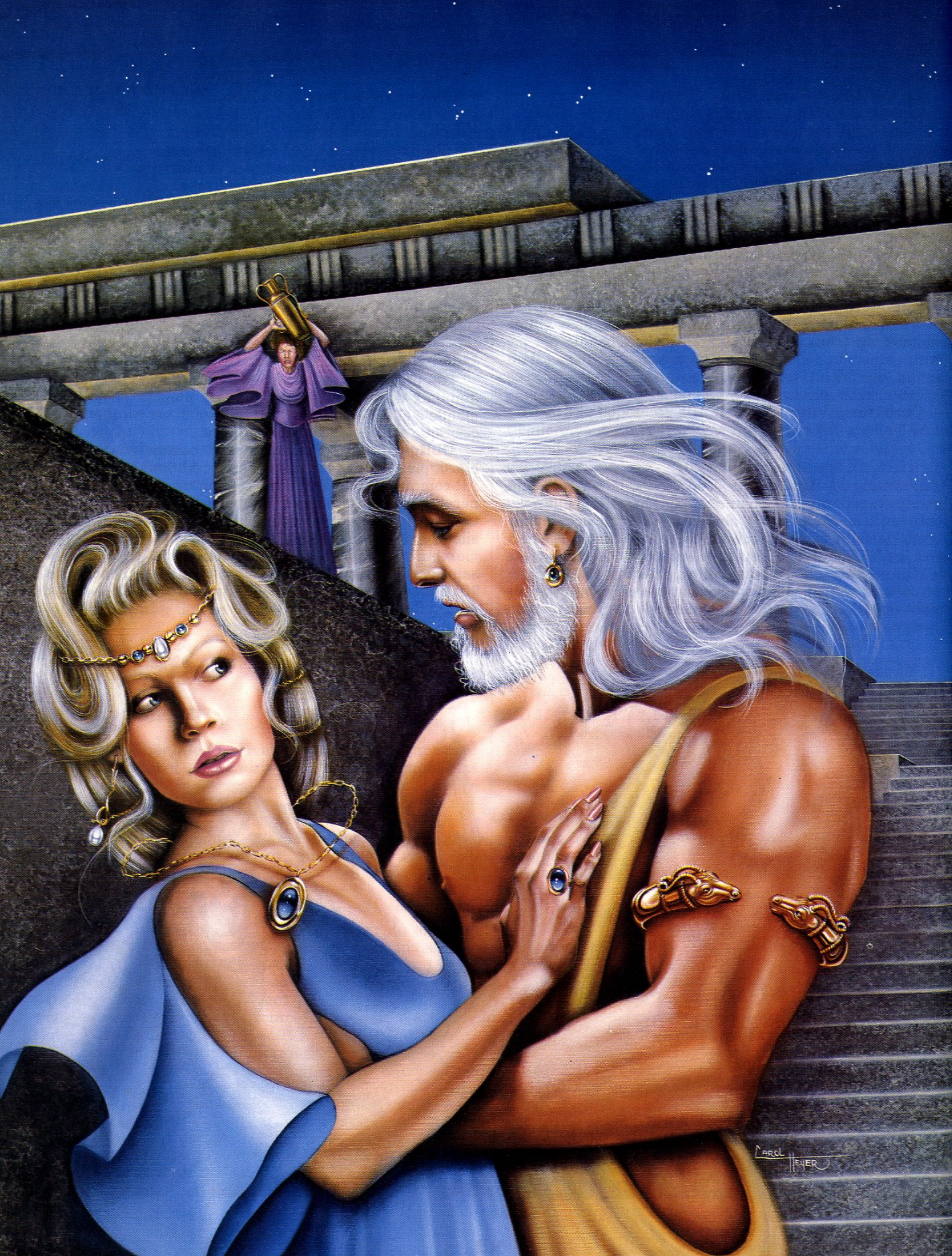
For 20	Dex 25	Con 23
Int 20	Sag 20	Cha 25
VD 21	TA 2,1 m	RM 25%
CA -3	DV 15	PV 150
#AT 1	TAC0 11	Dg 2d10 (griffes) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Bast attaque avec ses griffes. Ces armes mortelles peuvent toucher les créatures qui ne peuvent être touchées habituellement que par des armes magiques et elles infligent des dommages doubles contre ceux qui sont d'alignement mauvais. Tout être touché par ces griffes doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à -4 sous peine d'être métamorphosé en un grand chat et d'être forcé d'obéir aux ordres de l'avatar.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Bast doivent prendre des chats comme animaux domestiques et goûter les plaisirs physique du monde à chaque fois qu'ils le peuvent. Il est inutile de préciser que son sacerdoce est populaire.

Obligations et Pouvoirs : CR comme pour un roublard, plus une Sag de 12 minimum; AL tout non mauvais; AP comme un roublard ; RA comme un roublard ; SI Générale, Animale, Charme, Combat*, Soins*, Protection* et Conjuration ; PC 1) se cacher dans l'ombre et mouvements silencieux comme un rôdeur de même niveau, 5) *charme-mammifères* (affecte seulement les félins, pas de jet de sauvegarde autorisé, le pouvoir est en permanence actif), 10) *changement de forme* (en n'importe quelle forme de félin) ; RM néant.


CAROL HEYER

Bien qu'elle ait fleuri il y a 2500 ans, aucune autre civilisation n'a eu autant d'influence sur l'esprit du monde occidental que celle de la Grèce antique. Nos convictions les plus fondamentales et les plus fortement soutenues, telles que le droit de l'homme à la liberté, le fait d'être dirigé par un gouvernement démocratique et la valeur intrinsèque de chaque individu, descendent directement de la pensée grecque.

Géographiquement, la Grèce antique ressemblait beaucoup à la Grèce moderne. Située à l'extrémité de la péninsule balkanique, c'est une région de montagnes calcaires abruptes séparées par de profondes vallées et presque coupée en deux par l'étroit Détroit de Corinthe. A l'est, des centaines d'îles ponctuent le bleu clair de la mer Egée et la puissante île de Crète marque la limite sud de cette région dans la Méditerranée. C'est un petit pays, pas plus grand que le quart de la France (même lors de sa plus grande extension). Mais, elle se trouve aussi à la jonction des continents européen et asiatique et ses rivages touchaient autrefois les eaux de six mers distinctes.

Si l'on considère sa localisation centrale, il n'est pas surprenant qu'une culture sophistiquée se soit développée à cette croisée des chemins. Les anciens Grecs croyaient qu'ils descendaient d'une race légendaire de héros. Ces derniers auraient navigué jusque au bout de la terre à la recherche de la toison d'or, auraient entrepris avec plaisir une guerre acharnée de dix ans à cause d'une seule belle femme et auraient vécu dans une société de splendeur et de luxe. Il y a plus qu'un noyau de vérité dans cette légende. Cependant, la Grèce ne fut pas la première civilisation à naître en Méditerranée Orientale.

De 1.700 à 1.400 avant J-C, l'ancienne et peu connue civilisation Minoenne fleurissait sur l'île de Crète et dans les eaux de la mer Egée. Du peu que l'on sait d'eux, c'était un peuple vibrant, aimant les plaisirs et possédant un système d'échanges hautement développé qui reliait entre elles les îles de la mer Egée. Leur civilisation connut une fin brutale aux environs de 1.400 avant J-C, probablement lorsque le volcan de Thêra (l'île de Santorin moderne) entra en éruption avec une force trois fois supérieure à celle de l'explosion du Krakatoa. Thêra fut enfouie sous une couche de pierre ponce atteignant 39 mètres d'épaisseur. Les villes, sur les îles proches, furent recouvertes de feu et de cendres et des navires, des ports et même des villes entières, furent emportés par des raz-de-marée.

La société minoenne ne s'en remit jamais. Mais une nouvelle civilisation naquit sur les rivages du continent. S'appuyant sur l'héritage laissé par les Minoens, une nouvelle race d'hommes construisit une civilisation spectaculaire centrée sur la cité de Mycènes, unifiant de nombreuses autres villes grecques primitives sous son influence. Les Mycéniens étaient de grands bâtisseurs qui érigèrent des citadelles aux murs épais de trois mètres et qui enterrèrent leurs chefs dans d'énormes tombes en forme de ruche, faites de pierres pesant jusqu'à 120 tonnes. Ils étaient immensément riches — en particulier en ce qui concerne l'or, dont ils gagnèrent une grande partie grâce à la piraterie et au brigandage. A la différence des Minoens, les Mycéniens étaient un peuple belliqueux s'aventurant loin dans des missions hasardeuses, entreprises pour rechercher de l'or. Ce furent leurs exploits que décrivit le fameux poète Homère.

Leur soif de guerre semble d'ailleurs avoir été à l'origine de leur chute. Ce fut un de leurs rois, Agamemnon, qui les conduisit dans la longue guerre contre Troie. Cette guerre acharnée laissa Mycènes affaiblie et divisée par une guerre civile, avec des routes commerciales désorganisées et sans aucun allié politique pour l'aider à reconstruire.

Pendant que la civilisation Mycénienne s'écroulait, elle fut infiltrée, puis finalement réduite à néant par des vagues de Grecs moins civilisés venant du nord, les Doriens. Finalement, ils lui succédèrent et la détruisirent en même temps. La Grèce s'enfonça alors dans un Age Sombre qui dura de 1.200 à 750 avant J-C. Les citadelles tombèrent en ruines, les archives s'évanouirent, l'art de l'écriture disparut et les secrets du bel artisanat furent perdus.

Après la chute de la civilisation mycénienne, chaque ville, avec les hameaux et les fermes qui l'entouraient, constituait une unité sociale distincte. Dans le chaos des Ages Sombres, elles ne devinrent, à peu de choses près, rien d'autre que des garnisons dirigées par un commandant et ses capitaines. Les gouvernements militaires évoluèrent en monarchies héréditaires, le roi devenant le chef, aussi bien religieux que séculier, de la communauté.

Les nombreuses cités-Etats se développèrent dans plusieurs directions différentes, engendrant une grande variété d'idées qui serviraient plus tard de bases à la liberté intellectuelle et politique si indispensable au développement de la culture grecque. Mais, les Grecs partageaient encore la même langue et de nombreuses autres caractéristiques communes. En dépit des nombreuses structures différentes selon lesquelles s'étaient développées les cités-Etats, les Grecs donnèrent forme à un caractère national qui dépassait toutes les variations individuelles existant entre elles.

Les Ages Sombres se stabilisant, les Grecs commencèrent à partager les découvertes et les réflexions que gardaient chaque cité. Ils réapprirent et cultivèrent les arts qui étaient tombés en ruine avec les migrations doriennes. Le commerce commença à refleurir et, en 776 avant J-C, se tinrent les premiers Jeux Olympiques en l'honneur de Zeus.

La redécouverte peut être la plus importante fut toutefois le renouveau de l'écriture, avec l'apparition d'un alphabet grec très adapté à la littérature et aux autres besoins. Cette réapparition permit la communication précise et étendue des nouvelles idées et augmenta la cohésion de la société grecque.

La renaissance économique se répandant à travers la Grèce, le rôle militaire des rois commença à décliner (bien qu'il ne disparut pas entièrement). Cité après cité, les rois furent déposés ou réduits à un rôle de figuration. Ils furent remplacés par un conseil d'aristocrates locaux qui se partagèrent le pouvoir autrefois détenu par un seul homme, posant les fondations de ce qui deviendrait plus tard la première vraie démocratie du monde.

Le Nouvel Age

Alors que la Grèce émergeait des Ages Sombres, chacune des cités-Etats (connues sous le nom de "polis") développa une personnalité et une culture propre. Deux des polis les plus célèbres, Athènes et Sparte, illustrèrent le mieux les extrêmes existant dans cette diversité.

Sparte fut installée par les mêmes envahisseurs doriens non civilisés qui avaient plongé la Grèce dans l'Age Sombre, demeurant essentiellement dorienne jusqu'à l'ef-

fondrement de la Grèce ancienne elle-même. Elle était toujours organisée comme un camp militaire austère, dirigé par deux rois, de ses premiers à ses derniers jours. Les citoyens de Sparte étaient les pions de la cité, encadrés rigoureusement de la naissance à la mort. A partir de l'âge de sept ans, les enfants étaient entraînés dans l'art de la guerre, apprenant à utiliser les armes, à accepter une discipline sévère, et à endurer des épreuves physiques sans se plaindre. La vie privée du citoyen moyen était également extrêmement limitée et contrôlée. Les hommes mangeaient dans une cantine commune, ne pouvant pas vivre avec leur femme avant l'âge de 30 ans. Les enfant étaient considérés comme propriété de la polis, celle-ci pouvant en faire ce qu'elle voulait.

Athènes se trouvait à l'autre extrême. Elle avait résisté à l'invasion dorienne grâce à sa localisation. Située au sommet de l'acropole rocheuse, elle repoussa les envahisseurs et devint à travers les Ages Sombres la dépositaire pour la Grèce de l'ancienne connaissance. Les Athéniens établirent la première vraie démocratie du monde, dans laquelle tous les mâles adultes libres se rencontraient 40 fois par an pour voter sur les questions importantes concernant la polis. Sa petite population avait l'esprit extrêmement civique, et chaque homme se portait allègrement volontaire pour accomplir sa part de la tâche afin qu'Athènes et son gouvernement démocratique restent forts.

Les Athéniens sentaient qu'ils avaient la noble tâche de répandre la liberté et la démocratie dans toutes les parties de la Grèce. Dans ce but, en 478 — 477 av. J.C., ils constituèrent la Ligue de Délos, une confédération de plus de 250 polis alliées pour une défense mutuelle. En plus de leurs besoins militaires mutuels, cependant, les membres de la Ligue de Délos étaient liés les uns aux autres par une force bien plus puissante : l'affinité culturelle.

Bien que chaque polis fût (en théorie du moins) un état libre et indépendant, les anciens Grecs reconnaissaient qu'ils partageaient un héritage commun. Ils parlaient une forme quelconque de la même langue, croyaient en les mêmes dieux et suivaient les mêmes coutumes. En dépit des querelles constantes entre les cités-Etats, chaque homme reconnaissait que, après sa propre polis, il devait loyauté à l'ensemble diversifié de cités qui constituait la nation grecque.

Cependant, de façon plus importante, chaque homme soutenait une philosophie bien définie de la vie, qui le désignait comme étant indubitablement grec. Les Grecs croyaient qu'on devait honorer un homme pour sa valeur individuelle et le traiter avec respect uniquement parce qu'il était lui-même. Ils pensaient que les talents d'un homme étaient un don des dieux et, par conséquent, qu'il devait en tirer le meilleur parti. Ils considéraient la mort comme un triste état qui ne pouvait être évité. Ils croyaient que le seul moyen d'y échapper était de forger une légende impérissable en accomplissant des exploits merveilleux. Par conséquent, ils vivaient pleinement leur vie et poursuivaient la renommée avec une énergie surprenante. Chacune de ces fibres culturelles, toute ayant leur propre vitalité, furent tissées ensemble pour former la toile de fond de la vibrante culture grecque.

La quête de l'excellence en toutes choses des Grecs mena au développement de nombreux principes qui demeurent le fondement des sociétés libres d'aujourd'hui. Les Grecs furent les premiers à établir des lois qui ne pouvaient être changées selon le caprice personnel d'un chef et ils conçurent leur système légal pour garantir la sécurité de tous les citoyens. Ils apprirent à diagnostiquer les maladies au moyen d'une observation attentive de leurs symptômes, établissant les fondations de la médecine moderne. Ils furent le premier peuple à enregistrer soigneusement et véridiquement l'histoire sous forme de faits vérifiables, établissant les prémices de base de toutes les études historiques qui ont suivi.

En dépit de leur mode de vie idéaliste, les Grecs furent plus vivement conscients des imperfections de l'humanité que n'importe quelle autre civilisation antique. Dans le monde antique, les Grecs étaient célèbres pour leur caractère hargneux, en particulier quand l'honneur ou la réputation étaient en jeu. Dans les légendes et les œuvres dramatiques, leurs héros souffraient toujours de défauts qui les conduisaient souvent à leur perte. Même les plus grandes de leurs idoles avaient des défauts comme un orgueil sans borne, un caractère irréfléchi, cruel, vindicatif ou obstiné, ainsi que toutes les formes de faiblesses connues chez l'homme.

Le Panthéon Grec

Pour les Grecs, l'homme était la mesure de toutes choses et leurs dieux étaient leurs reflets fidèles. Comme les hommes, les dieux étaient nobles et fiers, mais ils étaient aussi querelleurs, intrigants et lubriques. Ces divinités avaient plus ou moins un aspect humain, bien qu'ils fussent toujours plus beaux qu'un simple mortel aurait pu espérer l'être. Invariablement, les dieux souffraient de défauts humains et possédaient des comportements très humains, comme tomber amoureux, avoir recours à la fourberie pour atteindre un but très cher, ou être assoiffé de pouvoir. A la différence des dieux de nombreuses civilisations antiques, les divinités des Grecs étaient loin d'être distantes ou mystérieuses. Leurs motivations pouvaient presque toujours être compréhensibles en termes humains.

Il y avait cependant deux différences importantes entre les dieux et les hommes. Bien que les dieux fussent mû par les mêmes forces émotionnelles que celles qui dirigeaient les hommes, on n'attendait pas d'eux qu'ils suivent les règles du comportement humain. Ils étaient libres de s'engager dans toutes sortes de conduites qui n'auraient jamais été tolérées dans la société humaine : vol, luxure, gloutonnerie, adultère et ainsi de suite.

La seconde différence importante entre les dieux et les hommes était le pouvoir. Les dieux grecs étaient tous, jusqu'à un certain degré, des incarnations du pouvoir, que ce soit dans le monde physique ou dans les esprits des hommes. Ils contrôlaient littéralement tout, des tempêtes qui ravageaient les mers à l'amour qui liait les hommes et les femmes. C'est en raison de ce pouvoir que les Grecs recherchaient la faveur des dieux à travers les prières et les sacrifices. Lorsque les Grecs honoraient l'excellence dans quelque domaine que ce fut, c'était le don d'une partie de ce pouvoir divin qu'ils louaient.

Les dieux grecs, qui étaient supposés vivre au sommet des cimes enneigées du Mont Olympe, étaient dirigés par le puissant Zeus. Mais il n'en avait pas toujours été ainsi, car les dieux mycéniens étaient plus anciens que les dieux grecs et les dieux minoens l'étaient encore plus. Par conséquent les dieux grecs avaient une histoire propre, tout comme la culture grecque.

Au commencement, il n'y avait que Chaos, duquel furent formés Gaïa (la terre), Tartare (sous la terre) et de nombreux autres dieux primordiaux tels que Eros, Nuit et Jour. Gaïa créa Ouranos, les Montagnes et la Mer, ensuite elle épousa Ouranos et donna naissance aux six Titans, aux trois Cyclopes et aux trois Hécatonchires.

Ouranos s'avéra être un mari jaloux et bourru qui garda cruellement les Hécatonchires prisonniers à l'intérieur de leur mère. En représailles, elle fit appel à ses autres enfants pour la venger et le Titan Cronos blessa si sévèrement son père que le cruel Ouranos fut vaincu. Les Erinnyes, les Nymphes et les Géants furent créés lorsque le sang du chef déchu tomba sur la terre.

Après s'être approprié le trône de son père, Cronos épousa Rhéa. Mais, craignant qu'un de ses descendants (qui étaient les dieux) usurpa son trône comme il l'avait fait avec son père, il avalait tous ses enfants au fur et à mesure que Rhéa leur donnait naissance. Rhéa, furieuse, réussit à cacher le sixième enfant qu'elle engendra, Zeus. Après avoir grandi jusqu'à atteindre l'âge d'homme sur l'île de Crète, celui-ci retourna vers son père déguisé en échanson. Zeus servit à Cronos une potion qui le fit vomir ses jeunes frères et sœurs et ces dieux s'unirent pour renverser leur despote de père.

La tâche était cependant loin d'être terminée. Après leur victoire sur Cronos, Zeus et les autres dieux eurent à combattre les autres Titans. Après plus d'une décennie de guerre secouant le cosmos, dans laquelle les éléments naturels se mirent dans une fureur non contenue, les dieux réussirent à enfermer les Titans dans le Tartare, l'enfer des Grecs. Ensuite les dieux eurent à mener un combat similaire contre Typhon, un dragon à cent têtes que Gaïa avait créé pour les attaquer après qu'ils aient vaincu ses Titans. Les dieux n'avaient pas enterré ce monstre sous le Mont Etna que les Géants défièrent leur autorité. Il leur fallut toutes leurs forces et l'aide du demi-dieu Héraclès pour les tuer. Finalement, après avoir vaincu les Titans, Typhon et les Géants, les dieux furent enfin les maîtres incontestés de l'Olympe et de la terre.

Leur domaine était cependant très différent du monde que nous connaissons aujourd'hui. La demeure des dieux, le Mont Olympe, se dressait au centre de la terre. Autour de la terre courait une rivière sans limite appelée Océan. Sur l'autre rive de cette rivière vivaient les Hyperboréens, une race d'hommes bénis qui ne connaissaient ni les soucis, ni le labeur, ni la maladie, ni la vieillesse. Leur demeure était isolée du reste du monde, étant complètement impossible à approcher que ce soit par terre ou par mer.

A l'Ouest se trouvaient les Hespérides, peuplées par des monstres tels que les Cyclopes, les Lestrygons cannibales, Scylla, Charybde et les Sirènes. Au delà des Hespérides se trouvaient les Champs Elysées, où allaient certains héros favorisés lorsqu'ils mouraient.

Au Sud se trouvaient les Ethiopiens, le peuple vertueux avec lequel festoyaient les dieux. A l'Est se trouvaient les barbares, des peuples féroces qui ne pouvaient parler Grec et qui ne connaissaient pas les bienfaits de la civilisation.

Directement sous la terre se trouvait le royaume d'Hadès, où allaient les morts pour se dissoudre dans le néant. En dessous d'Hadès était le Tartare, le vaste royaume des ténèbres nébuleuses où les dieux avaient enfermé les Titans.

Nouveaux Sorts

Amélioration (Altération)

Magicien 8ème Niveau

Portée : toucher
Eléments: V,S,M
Durée : permanente
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : une personne
Jet de Sauvegarde : aucun

Bien que beaucoup de magiciens de haut niveau connaissent le sort d'*amélioration*, ils l'utilisent rarement. Il est puissant, dangereux et exténuant, n'étant par conséquent employé que dans les circonstances les plus extrêmes, ou en récompense d'exploits valant vraiment un statut de héros.

Au moyen d'un sort d'*amélioration*, le magicien peut augmenter de façon permanente un score de Caractéristique de son choix. Le lanceur ne peut en aucun cas lancer ce sort sur lui-même et le lancer sur un autre personnage est tellement fatiguant qu'il doit se reposer au lit pendant toute une semaine (sous peine de perdre un point de Force de façon permanente).

En ces rares occasions où un magicien lance ce sort, il nomme le score de Caractéristique qu'il modifie (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse ou Charisme). Il lance 1d4 et il ajoute le nombre de points indiqué à la Caractéristique désirée. La cible obtient tous les bonus appropriés et les capacités spéciales associés au nouveau score de sa Caractéristique.

Après le lancement de ce sort, cependant, le magicien perd un nombre de points de Constitution égal au nombre de points qu'il a accordé à son sujet plus un. Ainsi, si un magicien utilise ce sort pour augmenter la Force d'un héros de 3 points, le magicien lui-même perd 4 points de Constitution. Cette perte est permanente.

On ne peut en aucun cas utiliser ce sort pour augmenter un score de Caractéristique au-delà de 22. Si la cible est un guerrier et que ce sort est utilisé pour porter sa Caractéristique de Force à 18, elle lance normalement les dés de pourcentage pour déterminer sa force exceptionnelle.

A chaque fois que ce sort est lancé, il y a 30% de chance qu'il rebondisse. Cette chance est modifiée de -1 par niveau du lanceur. Par exemple, un magicien du 16ème niveau ne subirait qu'une chance de 14% de rebond (30-16=14). Lorsque le sort rebondit, le magicien perd 1d4 points dans le score de Caractéristique qu'il a nommé.

L'élément matériel du sort d'*amélioration* dépend du score de Caractéristique qui doit être modifiée :

Force	La corne d'un taureau noir
Sagesse	Deux plumes des ailes d'une chouette
Intelligence	Les défenses d'un sanglier
Dextérité	Les moustaches d'un chat
Constitution	Les griffes d'un ours
Charisme	Une boucle de cheveux d'une femme ayant un Charisme de 16 ou plus.

Faveur (Invocation/Evocation)
Prêtre 5ème Niveau

Sphère : Protection
Portée : toucher
Eléments : V,S
Durée : 1 semaine par niveau du lanceur
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : un individu
Jet de Sauvegarde : aucun

En lançant un sort de *faveur*, le prêtre demande à sa divinité de veiller sur la cible (qui peut être lui-même). D'ordinaire le sort de *faveur* est lancé sur un grand héros, tel qu'Ulysse ou Jason, juste avant qu'il entreprenne un exploit merveilleux.

L'efficacité du sort dépend de la façon dont le dieu du prêtre envisage la gloire de l'exploit qui va être entrepris. En général, comme la *faveur* du dieu est quelque peu arbitraire, on détermine cela en lançant 1d6. Pendant la durée du sort, les jets de sauvegarde de la cible sont modifiés (de façon positive) par ce résultat. Dans le cas d'exploits particulièrement glorieux, le MD peut assigner le modificateur de jet de sauvegarde qu'il trouve approprié.

De plus, la cible jouit de la promesse d'une intervention divine. En termes pratiques, cela signifie que pendant la durée du sort, le personnage-joueur peut refaire n'importe quel jet d'un dé qui l'affecte personnellement. Le personnage-joueur ne peut demander au dieu d'honorer sa promesse d'intervention qu'une fois, même si le second jet de dé a été un échec.

Les dieux n'accorderont jamais plus d'un sort de *faveur* à un même groupe d'aventuriers ou à un seul aventurier et ils insistent en général pour que le sort soit lancé sur le chef du groupe. Si une deuxième tentative de lancer un sort de *faveur* est effectuée, aussi bien cette tentative que la première seront annulées.

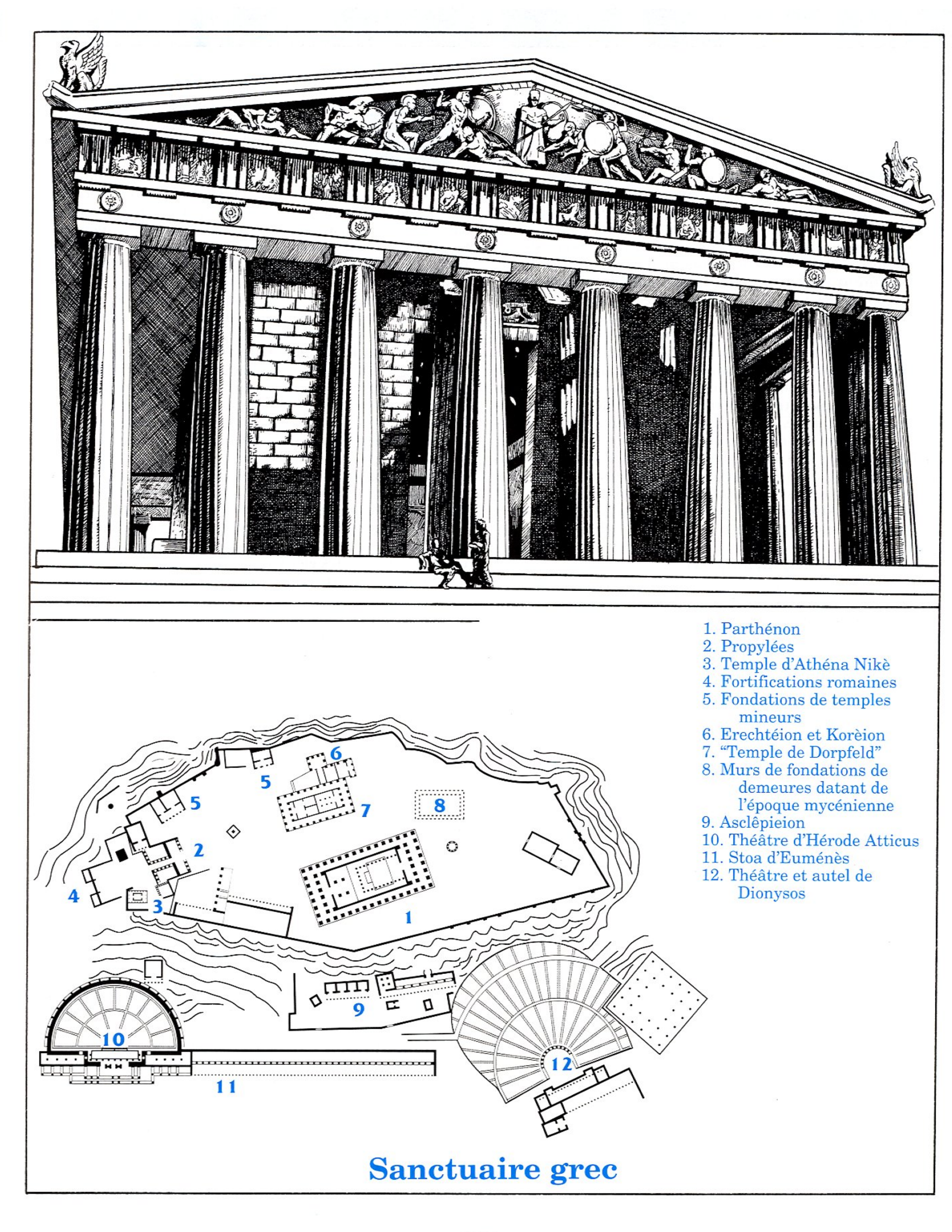
Nouveaux Objets Magiques

L'Egide

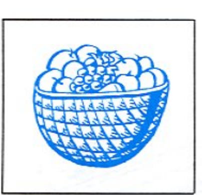
Ce *bouclier +5* est fait d'une peau de chèvre à la toison dorée. Portant l'image de la tête d'une belle femme dont les cheveux sont des serpents, il possède deux pouvoirs magiques. Si celui qui le porte le secoue, quiconque le regarde doit réussir un jet de sauvegarde contre la peur ou s'enfuir pris de panique pendant 1d10 tours. Sur l'ordre du porteur, il agit également comme un *cape de déplacement*.

D'ordinaire l'Egide est portée par Zeus, mais il la prête parfois à Athéna ou à un héros mortel qu'il affectionne.





Sanctuaire grec



Gaïa est la mère et le soutien de toute vie. Elle épousa Ouranos et donna ainsi naissance aux Titans et à deux portées de monstres terribles, les Cyclopes et les Hécatonchires. Même après l'accession à la suprématie des Olympiens, Gaïa continue à être largement adorée. Elle préside aux mariages, au soin des malades et elle est au premier rang des oracles (avant qu'Apollon ne le prenne en charge, le grand oracle de Delphes lui appartenait). Sous sa véritable forme Gaïa est la terre elle-même.

Comment jouer son rôle : Bien qu'elle soit largement adorée, Gaïa est une des plus distante des divinités grecques — ce qui veut dire qu'elle ne passe pas tout son temps à se mêler des affaires des mortels. Cependant, si on lui a fait les sacrifices de fruits et d'animaux appropriés, Gaïa est connue pour envoyer son aide à ceux qui en ont un extrême besoin. Elle a pourtant une affinité très forte avec les monstres hideux et elle n'aide jamais ceux qui les combattent. Elle peut même très bien aider le monstre, si ce combat est porté à son attention.

Les présages de Gaïa peuvent prendre n'importe quelle forme associée à la nature, comme un temps infect, des fléaux, des moissons abondantes, etc.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC fertilité, santé, prophétie ; SY corbeille de fruits.

Avatar de Gaïa (druide 24)

L'avatar de Gaïa prend la forme d'une beauté mûre et plantureuse. Elle peut faire appel aux sphères Animale, de Charme, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

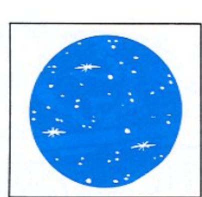
For 20	Dex 20	Con 22
Int 20	Sag 20	Cha 24
VD 24	TA 3 m	RM 60%
CA -3	DV 24	PV 192
#AT 1	TAC0 -3	Dg 1d4 +1 (faucille) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Gaïa porte une faucille noire qui oblige tous ceux qui sont touchés par elle à réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être instantanément tués. De plus, tout être qui porte le regard sur l'avatar de Gaïa sans y avoir été invité doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être aveuglé pendant 1d10 jours.

Devoirs du Clergé

L'obligation principale des prêtres de Gaïa est de surveiller la culture des plantes et l'élevage des animaux. Ils doivent aussi pourvoir aux besoins des malades et souvent servir d'oracles à leur communauté. Tous les prêtres de Gaïa sont des druides.

Obligations et Pouvoirs : CR comme pour les druides ; AL n ; AP bâton, faucille, gourdin, autres outils agraires ; RA b ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 5) *guérison des maladies* ; 15) *divination* ; RM repousser.



Ouranos était le dieu primitif du ciel et des cieux, et le mari de Gaïa. Il fut horrifié de l'hideur de la progéniture qu'il avait engendré avec elle — les Titans, les Cyclopes et les Hécatonchires. Il les enferma au sein de leur mère Gaïa, qui en fut fort peinée et irritée. Pour se venger, ainsi que ses enfants, elle demanda à un de ceux-ci, le Titan Cronos, d'attaquer Ouranos. Les Erinnyes et les Géants naquirent lorsque le sang d'Ouranos tomba sur la terre. La déesse de la beauté, Aphrodite, sortit de l'écume de la mer là où celle-ci se mélangea avec ce sang. Ce qui arriva à Ouranos après cette attaque n'est pas clair, mais il est possible qu'il observe toujours la terre depuis un endroit caché.

Comment jouer son rôle : Ouranos est un vieux dieu amer, se cachant de sa progéniture, ne réalisant même pas qu'il est encore vivant. Il se délecte à faire du mal à Gaïa et à gâcher les machinations des dieux olympiens. Il enverra toujours son avatar pour empêcher toute tentative de libérer les Titans ou d'atteindre le lieu de leur incarcération (voir Titans).

Les présages et les augures d'Ouranos sont si discrets qu'on ne les remarque pas la plupart du temps, étant donné qu'il craint plutôt de révéler sa présence. Pourtant, ceux qui sont particulièrement sages ou astucieux peuvent détecter sa main dans les événements inhabituels qui se produisent dans les cieux.

Caractéristiques : AL cm ; ALF tous sauf bon ; ZdC ciel ; SY étoiles.

Avatar d'Ouranos (guerrier 24)

L'avatar d'Ouranos est un vieux guerrier grisonnant. Ses yeux sombres brûlent du désir inavoué de revanche.

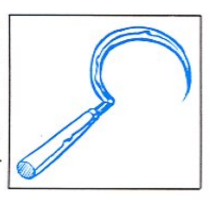
For 22	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 15	Cha 15
VD 24	TA 1,80 m	RM 60%
CA -6	DV 24	PV 192
#AT 1	TAC0 -3	Dg 1d8 (épée) +10

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Ouranos porte une épée qui tranche à travers toute matière non magique comme si c'était du tissu. Ainsi, la CA de ses ennemis n'est-elle jamais meilleure que 5 (à moins que cela ne soit dû qu'à la seule Dextérité). L'avatar d'Ouranos régénère également 5 points de vie à la fin de chaque round de combat, et il ne peut être blessé par aucune arme ou attaque non magique.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Ouranos sont membres d'un secte secrète. Ils louent leurs services comme combattants, employant ensuite secrètement leurs pouvoirs divins pour promouvoir les buts de leur véritable maître.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus For 13 + ; AL tout non bon ; AP toutes ; RA a ; SI Astrale, Combat, Divination*, Soins* et Protection ; PC 10) lancement des sorts sans éléments verbaux, somatiques ni matériels ; RM repousser.



Le plus jeune des Titans nés d'Ouranos et de Gaïa, Cronos est l'ambitieux qui attaqua son père et s'empara ensuite du trône afin de devenir maître de l'univers. Toutefois, lorsque sa mère Gaïa prédit qu'un de ses enfants le renverserait comme il l'avait fait à son père, Cronos se montra tout aussi tyrannique qu'Ouranos. Au fur et à mesure que sa femme, Rhéa, donnait naissance aux dieux olympiens, il se saisissait d'eux et les avalait. Son plan aurait pu aboutir si Rhéa ne l'avait pas dupé en lui faisant avaler une pierre au lieu de son sixième enfant. Ce dieu, Zeus, revint finalement pour mener une révolte victorieuse contre lui. En raison de ses actes passés, Cronos fut emprisonné dans le Tartare.

Comment jouer son rôle : Comme Cronos reste parqué dans le Tartare, il est incapable d'influencer les événements sur la terre, hormis par le biais de ses avatars. Par conséquent, un avatar au moins parcoure constamment la Grèce en promettant aux hommes de grandes récompenses s'ils reviennent au culte de Cronos et se détournent des dieux olympiens. A l'occasion, cet avatar atteint une position de pouvoir dans une polis et le résultat en est invariablement la guerre, puisqu'il attaque les fondements du pouvoir des rivaux de Cronos. Du fait de son emprisonnement, Cronos ne peut envoyer ni présages, ni augures

Caractéristiques : AL lm ; ALF mauvais ; ZdC ambition sinistre ; SY faucille.

Avatar de Cronos (guerrier 20)

L'avatar de Cronos est un guerrier à l'aspect mauvais, avec une lueur dans ses yeux par ailleurs sombres. Il se fait souvent passer pour un guerrier humain, sans se réclamer de son statut divin.

For 21	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 15	Cha 14
VD 20	TA 1,80 m	RM 40%
CA -3	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d4 +1 (faucille) +9

Att/Déf spéciales : Bien qu'elle ne soit pas magique, la faucille en adamantite de Cronos tranche toute matière qu'elle rencontre, baissant effectivement la CA de ses adversaires à un maximum de 5 (à moins que cette CA ne soit uniquement dûe à la Dextérité). Les êtres touchés par cette faucille doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de perdre l'appendice, quel qu'il soit, qu'elle touche (le MD devrait le déterminer aléatoirement, ou le décider selon la situation).

Devoirs du Clergé

Cronos n'est plus adoré activement par le peuple de Grèce. Toutefois, il existe de petites sectes de prêtres qui lui sont dévoués à Athènes, Rhodes et Thèbes, et qui tentent constamment de recruter des fidèles en leur promettant le pouvoir ou de l'argent. Dans ces trois cités, les prêtres organisent de grands festivals à l'époque des moissons, au cours desquels toutes les distinctions de classe sont abolies. Leur intention est d'utiliser ces festivals comme outils de recrutement.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non bon ; AP faucille ; RA a ; SI Aucune (Chronos ne peut pas accorder de sorts) ; PC aucun ; RM néant.



Rhéa était originellement adorée en tant que Grande Déesse de la Crète Minoenne et c'est un exemple de la Grande Déesse Mère qui prenait de nombreux noms et de nombreuses formes dans tout le Moyen-Orient antique. Elle symbolisait avant toute chose la fertilité, pour laquelle son influence s'étendait sur les plantes, les animaux et les humains. Elle contrôlait aussi les changements de saison, permettant aux produits du sol de s'épanouir. Elle protégeait même les hommes dans la bataille.

Finalement, elle devint l'épouse de Cronos et donna naissance aux dieux olympiens. Après que Cronos eut avalé Hestia, Héra, Déméter, Hadès et Poséidon, elle sauva Zeus en lui substituant un rocher dans les langes. La douleur de Rhéa pour la perte de ses cinq premiers enfants se termina lorsque Zeus atteignit l'âge d'homme et conduisit une révolte contre Cronos. Sous sa vraie forme, Rhéa est une belle femme à la silhouette généreuse.

Comment jouer son rôle : Depuis que Zeus a pris possession du trône de son père, Rhéa a cédé beaucoup de son pouvoir à ses enfants divins. Cependant, elle est toujours vénérée comme la mère des dieux, et elle répond parfois aux appels concernant la fertilité ou la maternité. Les présages de Rhéa prennent généralement la forme de rêves.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC fertilité, vie ; SY visage féminin.

Avatar de Rhéa (druide 22)

L'avatar de Rhéa apparaît comme une jeune femme d'une grande beauté, à la silhouette voluptueuse et vêtue d'une façon impudique.

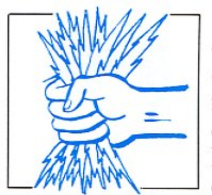
For 19	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 45%
CA 0	DV 22	PV 176
#AT 1	TAC0 -1	Dg 1d6 (gourdin) +7

Att/Déf spéciales : Aucune créature non intelligente n'attaquera l'avatar de Rhéa, quelles que soient les circonstances. Elle ne peut être blessée par des armes faites dans des matières naturelles non forgées, telles que la pierre ou le bois.

Devoirs du Clergé

Les prêtres dédiés à Rhéa doivent s'assurer qu'elle est toujours honorée pour la part qu'elle a prise dans l'installation des dieux olympiens. Ils accomplissent aussi des cérémonies liées à la fertilité des bêtes et des hommes et ils iront aussi loin qu'il le faut pour aider une mère ayant besoin d'assistance. Leurs temples servent souvent d'abris temporaires pour les orphelins, qu'ils placent dans des familles aimantes qui n'ont pas d'enfants à elles.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non mauvais ; AP gourdin, outils contondants ; RA a ; SI Générale, Animale, Charme, Création*, Garde, Soins, Végétale, Protection ; PC 8) *conjuration de la pluie* (sur une région de plus de 3 km de diamètre) ; RM repousser.



Fils du Titan Cronos et de Rhéa, Zeus est le dieu qui a mené ses frères et sœurs dans leur révolte contre leur père tyrannique, établissant les olympiens comme maîtres suprêmes des cieux. Il est le roi des dieux, bien que son autorité sur eux soit loin d'être absolue et que ses décisions soient souvent contestées. Zeus est le dieu du ciel, le maître de toutes les choses élevées, y compris les nuages, la pluie, le vent, le tonnerre et les sommets des montagnes. Il est le protecteur des lois, l'ami du faible et le dispensateur de la justice. Bien qu'il puisse prendre toutes les formes qu'il désire, prenant souvent celle d'un homme barbu puissant au port majestueux, il est sous sa véritable forme une boule de lumière ardente si intense qu'aucun mortel ne peut la regarder sans partir en flammes.

Comment jouer son rôle : Zeus est un chef efficace, mais il a tendance à être despotique. Il est mû par la colère plus souvent que par la pitié, prenant ses décisions plus sur des bases politiques que sur la justice. Débauché invétéré, il ira jusqu'au bout pour séduire une belle femme (même une mortelle) en dépit de la colère jalouse de sa femme Héra. Zeus n'est pas au dessus du fait de jouer avec la vie des mortels juste pour s'amuser et amuser les autres dieux. Les présages de Zeus prennent de nombreuses formes, comprenant la foudre, des animaux agissant de façon étrange, et des événements célestes inhabituels.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC cieux, loi ; SY poing plein d'éclairs.

Avatar de Zeus (guerrier 20)

L'avatar de Zeus apparaît sous la forme d'un homme robuste ayant une grande barbe blanche et un port majestueux. Cependant, on sait aussi que l'avatar a pris les formes d'un cygne, d'un taureau, d'un nuage, et de nombreuses autres.

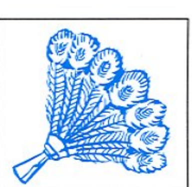
For 22	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 2,10 m	RM 30%
CA -2	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8 +9 (lance de fantassin) +10

Att/Déf spéciales : L'avatar de Zeus ne peut être touché que par des armes magiques. Lorsque son sang goutte sur la terre, il crée un monstre de 6 DV au choix du MD, qui se trouve sous le contrôle de l'avatar. Une fois par round, il peut lancer un sort d'*éclair* qui fait 4d10 points de dégât.

Devoirs du Clergé

Les prêtres dédiés à Zeus doivent tenir un temple de la grandeur adéquate et ils ont la responsabilité d'organiser les Jeux Olympiques qui se tiennent tous les quatre ans pour honorer leur dieu. Au moins une fois dans sa vie chaque prêtre doit rendre une visite au chêne sacré de Dodone en Epire, où Zeus parle à ses oracles dans les feuilles bruissantes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus For 14 + ; AL n'importe lequel ; AP lance de fantassin ; RA a ; SI Générale, Animale*, Combat, Divination*, Elémentaire*, Soins, Protection et Climat ; PC 1) *éclair* (1d4 de dégâts par niveau), 15) *métamorphose* ; RM néant.



En tant que femme de Zeus, Héra n'est pas seulement la déesse du mariage et des femmes, mais elle est aussi la reine des cieux. De plus, elle dispose d'un contrôle mineur sur le temps et la fertilité, bien que ce ne soient pas des aspects centraux du personnage. En raison de sa nature jalouse et des exploits amoureux de son mari, elle a développé le pouvoir d'espionner n'importe qui, n'importe où, selon sa volonté. Sous son véritable aspect, Héra est une grande, noble et belle femme, mais, comme Zeus, elle peut prendre toutes les formes qu'elle désire.

Comment jouer son rôle : Héra est par dessus tout une femme jalouse. Elle espionne son mari presque constamment, prenant l'habitude de passer voir toutes les femmes ayant un Charisme de 18 ou plus. Si son mari porte trop d'attention à une autre femme, elle envoie son avatar pour tuer, défigurer ou punir d'une autre manière cette femme. Si une femme se plaint à Héra d'un mari infidèle, il y a 5% de chance pour qu'Héra réponde en rendant si affreusement laid, l'infortuné compère qu'aucune femme ne voudrait de lui (réduisez son Charisme à 1).

Héra est également jalouse en ce qui concerne sa beauté. Elle fut par exemple responsable de l'anéantissement du peuple Troyen car un de ses membres, Pâris, pensait qu'Aphrodite était plus belle qu'elle. Les présages d'Héra comprennent la visite de paons et d'autres beaux oiseaux, une voix sévère audible par une seule personne, ou un message porté par une femme mariée.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC mariage ; SY éventail de plumes de paon.

Avatar d'Héra (magicien 15, guerrier 12)

L'avatar d'Héra apparaît sous la forme d'une grande femme d'une beauté étourdissante. Elle peut faire appel aux écoles de magie Altération et Enchantement/Charme pour ses sorts.

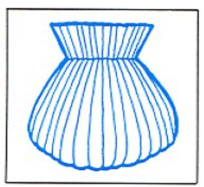
For 17	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 18	Cha 19
VD 16	TA 1,80 m	RM 30%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 3/2	TAC0 5	Dg 1d10 (bâtonnet) +1

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Héra peut parler d'une voix furieuse, causant 2d8 points de dégât à tous ceux qui se trouvent à moins de 46 mètres. Les victimes de cette attaque vocale doivent aussi réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de fuir pris de terreur (comme avec le sort *terreur*).

Devoirs du Clergé

En raison de l'esprit vengeur d'Héra, ses prêtres doivent venger même la plus légère insulte infligée à leur déesse en s'arrangeant pour obtenir la mort de l'offenseur par une action directe, par ruse ou par tromperie.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel sauf loyal bon ; AP gourdin, bâton, trique ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat*, Divination, Soins et Protection ; PC 5) *détection des mensonges* ; 12) *clairvoyance* (centrée sur toute relation du prêtre) ; RM néant.



La belle Aphrodite fut créée d'un mélange d'écume de mer et du sang d'Ouranos. Elle est la déesse de la beauté et de l'amour. Comme il convient à la position de cette déesse, elle était une compagne enthousiaste des dieux mâles. Elle fut aussi mariée à Hêphaistos, mais cela ne l'arrêta pas dans ses fréquentations avec Arès, Poséidon, Dionysos et les autres. Aphrodite peut *charmer* n'importe quel mâle, qu'il soit dieu ou mortel. Elle peut également provoquer n'importe quelle émotion forte (comme l'amour, la haine, la fureur, le chagrin, etc.) chez tout être intelligent. Bien qu'elle puisse prendre n'importe quel aspect (tous étant beaux), c'est, sous sa véritable forme, une femme d'une beauté stupéfiante.

Comment jouer son rôle : Aphrodite est extrêmement vaniteuse. Il y a 10% de chances qu'elle surprenne n'importe quelle comparaison défavorable à sa beauté. Dans de tels cas, elle se vengera elle-même en faisant que l'offenseur tombe amoureux d'une statue, se transforme en coquillage, ou que des abeilles lui piquent les yeux. Les présages d'Aphrodite sont souvent associés à la mer.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC amour, beauté ; SY coquillage.

Avatar d'Aphrodite (magicien 15, barde 10)

L'avatar d'Aphrodite est une femme insuffisamment vêtue, d'une beauté incroyable. Elle peut faire appel aux écoles d'Illusion/Fantasme et Enchantement/Charme pour sa magie.

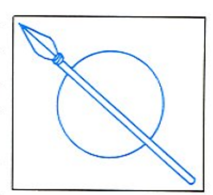
For 15	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 20
VD 15	TA 1,50 m	RM 30%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Aphrodite porte une dague qui oblige quiconque touché à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être instantanément *charmé*. De plus, à leur première vision de l'avatar, tous les hommes doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver à jamais incapable de l'attaquer. Enfin, l'avatar d'Aphrodite peut causer 1d10 points de dégât (et beaucoup de douleur physique) à toute personne qui tente de la blesser simplement en lui faisant un signe de la main.

Devoirs du Clergé

Tous les dix jours, ses prêtres doivent lâcher des colombes blanches, et à chaque nouvelle lune ils doivent jeter des objets d'art et de beaux joyaux dans la mer. Ils doivent aussi faire ce qu'ils peuvent pour aider quiconque a des problèmes en raison d'un amour interdit.

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus Cha 16 + ; AL tout non mauvais ; AP arc et flèche, filet, bâton ; RA a ; SI Générale, Charme, Création*, Garde, Soins ; PC 5) *charme-personnes* (sexe opposé seulement), 10) augmentation du Charisme à 18, 15) faire naître des sentiments amoureux (comme les effets séducteurs d'un *philtre d'amour*) chez n'importe quel être intelligent ; RM néant.



Arès est le dieu de la bataille, de la tuerie et du combat. En tant que personnification de l'aspect sauvage de la guerre, il est amateur de la lutte, de la colère et des épanchements de sang sans retenue. Ce n'est donc pas un dieu très populaire et il n'est adoré que (tout au moins par un grand nombre de gens) dans la polis de Sparte. Il a le pouvoir d'inspirer la terreur, la crainte et la peur dans le cœur de n'importe quel être intelligent (jet de sauvegarde contre les sorts pour l'annuler).

Bien qu'il puisse changer d'aspect à volonté, Arès est, sous sa véritable forme, un grand homme aux yeux brûlants et pleins de haine, dont le visage s'orne en permanence d'un rictus menaçant en travers de la bouche.

Comment jouer son rôle : Arès est obstiné, plein de haine, querelleur, méchant, indigne de confiance, jaloux de ses compagnons dieux et très susceptible. Ayant si peu de fidèles, Arès est toujours en train d'en chercher plus. Si on l'appelle dans une bataille, il y a 5% de chances par niveau qu'il envoie son avatar à l'aide de l'implorateur. Son aide n'est cependant pas gratuite. Après la bataille, l'individu qui a demandé de l'aide doit devenir un fidèle d'Arès — ou faire face à l'avatar lui-même. Les pêchés commis à l'égard d'Arès sont généralement punis par une mort rapide.

Caractéristiques : AL cm ; ALF mauvais ; ZdC guerre, meurtre, conflit ; SY lance de fantassin.

Avatar d'Arès (guerrier 20)

L'avatar d'Arès apparaît sous la forme d'un gigantesque guerrier aux yeux rouges assoiffés de sang. Il est puissamment bâti et porte une lance à l'aspect mortel.

For 21	Dex 18	Con 18
Int 17	Sag 16	Cha 12
VD 15	TA 2,10 m	RM 25%
CA -3	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8 +8 (lance de fantassin) +9

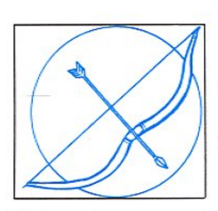
Att/Déf spéciales : Une fois que la lance de l'avatar d'Arès a touché, elle ouvre une blessure qui ne cessera pas de saigner tant que les deux sorts *délivrance de la malédiction* et de *guérison* n'ont pas été lancé dessus dans le même round. Ce saignement provoque 6 points de dégât par round.

Devoirs du Clergé

Arès n'a pas de prêtres à proprement parler, car ses fidèles doivent être des soldats et des guerriers. Cependant il offre à ses suivants les plus dévoués la capacité d'utiliser des sorts de prêtres et d'avancer comme des personnages multi-classés. Bien que les humains ne soient normalement pas autorisés à être multi-classés, Arès accorde cette capacité à ceux qui l'adorent. En retour, ils doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour causer des luttes et la guerre. Il existe également une grande rivalité entre Arès et Athéna. A chaque fois que ses fidèles rencontrent ceux de cette dernière, il attend que le sang coule.

Obligations et Pouvoirs : CR comme pour les guerriers ; AL tout non bon ; AP toutes ; RA a ; SI Combat, Elémentaire*, Soins et Climat ; PC 12) *rappel à la vie* ; RM néant.

Artémis (déesse intermédiaire)



Fille illégitime de Zeus, Artémis la chasseresse est la patronne des jeunes filles, ainsi que la maîtresse des bêtes et de tout ce qui est sauvage. Elle ne saurait avoir à faire avec les hommes, peut-être car, ayant souvent aidé des femmes à mettre leur enfant au monde, elle blâme les premiers de toute la douleur que cela implique. Bien que chasseresse renommée, Artémis ne tue que pour se nourrir ou nourrir les autres, mais jamais pour le sport. Sous sa véritable forme, c'est une jeune fille svelte.

A la différence des autres dieux olympiens, elle réside dans les forêts d'Arcadie, entourée par une bande de nymphes chastes et résistantes. Elle a un contrôle complet sur tout animal non magique tant qu'il se trouve dans la forêt d'Arcadie.

Comment jouer son rôle : Artémis aime la rude vie de chasseresse. Elle évite de s'impliquer dans quelque activité humaine que ce soit, sauf pour aider des femmes au cours de leur accouchement. Elle attribue une grande valeur à son intimité et punit sévèrement tout homme qui la viole celle-ci. Les présages d'Artémis sont toujours délivrés par des bêtes sauvages.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels sauf mauvais ; ZdC chasse, bêtes sauvages, accouchement ; SY arc et flèche sur un disque lunaire.

Avatar d'Artémis (druide 16, rôdeur 16)

L'avatar d'Artémis apparaît comme étant une jeune fille svelte ressemblant à Artémis elle-même. Elle peut faire appel aux sphères Générale, Animale, de Divination, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

For 17	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 1,50 m	RM néant
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d10 (flèches) +1

Att/Déf spéciales : Aucun sort magique ne peut affecter l'avatar d'Artémis et toute attaque rebondit contre le lanceur. La portée n'affecte pas l'avatar lorsqu'il tire ses flèches, jusqu'à une distance de 1.000 mètres. En mêlée, elle utilise une dague commune enduite de poison. Quiconque est touché par cette arme doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir 1d10 points de dégât supplémentaires par round jusqu'à ce qu'un sort de *neutralisation du poison* puisse être lancé sur lui.

Devoirs du Clergé

Seules les femmes peuvent devenir druide d'Artémis. Elles doivent vivre dans les forêts, s'occuper des animaux, éviter les hommes et, par dessus tout, rester chastes. Artémis punit toute violation des règles concernant la chasteté en retirant instantanément tous les pouvoirs et la position au sein de son culte.

Obligations et Pouvoirs : CR comme pour les druides; AL n ; AP comme pour les druides ; RA b ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 7) ignore les ajustements à la portée en tir à l'arc jusqu'à une distance de 500 mètres, 14) contrôle complet sur tous les animaux se trouvant à moins de 1.000 mètres ; RM néant.

Athéna (déesse intermédiaire)



Un jour, Zeus était en proie à un terrible mal de tête. Pour le soulager, Hêphaistos utilisa sa hache pour ouvrir la tête du puissant dieu. Athéna en sortit, armée de pied en cap et déjà femme. Elle devint rapidement la fille préférée de Zeus. Elle est la déesse du combat noble, de l'architecture, de la sculpture, du filage, du tissage, des chevaux, des bœufs, des olives, de la prudence et du conseil avisé. En tant que déesse guerrière, elle est la protectrice d'Athènes, mais elle n'en est pas moins talentueuse dans les arts de la paix, inventant le tour des potiers, enseignant aux hommes le dressage des chevaux et les aidant à construire le grand navire Argos. Athéna est, sous sa véritable forme, une femme sculpturale d'une grande beauté, portant un casque. On la voit souvent portant le bouclier de son père, l'Egide, ou avec une chouette perchée sur l'épaule.

Comment jouer son rôle : Athéna est une chaste guerrière qui résiste avec force à tout outrage à son honneur. Le fait même de voir Athéna sans ses vêtements sera puni de cécité (pas de jet de sauvegarde). Elle est la protectrice d'Athènes, et elle enverra toujours son avatar à l'aide si cette polis est menacée. Les présages d'Athéna sont en général délivrés par des chouettes.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC sagesse, artisanat, guerre ; SY chouette.

Avatar d'Athéna (guerrier 16, prêtre 16)

L'avatar d'Athéna est une femme sculpturale à la grâce et à la beauté extrêmes, portant un casque. Elle peut faire appel à n'importe quelle sphère pour ses sorts.

For 20	Dex 18	Con 17
Int 19	Sag 21	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 30%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8 +5 (lance de fantassin) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Athéna est armé de plusieurs objets spéciaux. Les plus importants de ceux-ci sont un casque qui crée une *coquille anti-magique* de 3 mètres de rayon autour d'elle, un bouclier portant une tête de méduse obligeant quiconque le regardant à réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être transformé en pierre, et une lance qui ne manque jamais sa cible lorsqu'elle l'utilise.

Devoirs du Clergé

Comme Athéna elle-même, ses prêtres doivent rester chastes. Ils doivent aussi se dévouer à l'étude des arts du combats et des métiers de la paix. Enfin, ils doivent être prêts à combattre à chaque fois qu'ils rencontrent des fidèles d'Arès.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP lance de fantassin, épée ; SI Générale, Charme, Combat, Divination, Soins, Protection ; PC 5) *régénération* de 1 pv/tour, 15) *communion* avec Athéna une fois par semaine (une seule question) ; RM néant.



Déméter est la reine de la terre féconde et la déesse de l'agriculture. Aucune culture ne pourrait pousser sur terre sans sa bénédiction. Déméter n'hésite pas à utiliser cette position pour faire chanter les hommes et les autres dieux si le besoin s'en fait sentir. En signe de gratitude pour l'aide qu'elle reçut autrefois quand elle cherchait sa fille perdue Perséphone (qui avait été enlevée par Hadès), elle a aussi enseigné aux hommes d'Eleusis les secrets pour rendre la terre fertile. La nature exacte des rituels de Déméter, appelés les Mystères d'Eleusis, reste à ce jour inconnue. Déméter est, sous sa forme véritable, une belle femme, mais elle peut changer à volonté son aspect, ainsi que celui des autres. Elle possède également un contrôle complet sur le climat.

Comment jouer son rôle : Déméter est en général une déesse bienfaisante. Toutefois, si ses fidèles oublient leurs obligations, elle n'hésite pas à détruire leurs récoltes et à leur envoyer la famine.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels sauf mauvais ; ZdC agriculture ; SY tête de jument.

Avatar de Déméter (magicien 15, druide 14)

L'avatar de Déméter est en général une belle femme, bien qu'elle prenne parfois la forme d'une jument. L'avatar de Déméter peut lancer des sorts de l'école de magie Illusion/Fantasme et des sphères Animale, Elémentaire, de Soins et du Climat.

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 25%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d8 +5 (lance de fantassin) +6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Déméter ne peut être blessé que par des armes magiques et des sorts. Un arbre surgit en cinq rounds de toute blessure causée par sa lance. Deux rounds après qu'il ait jailli, l'arbre devient si grand que la victime doit rester étendue sur le sol jusqu'à ce que les racines soient arrachées de son corps (ce qui cause 1d10 points de dommages supplémentaires).

Devoirs du Clergé

Les prêtres adorant Déméter doivent passer une année à Eleusis pour être initiés à ses Mystères. Après cela, ils doivent retourner à Eleusis chaque mois de Février pour aider aux cérémonies entourant les Mystères Inférieurs et tous les cinq ans en Septembre pour aider aux Mystères Supérieurs. Bien qu'il soit éventuellement permis de manquer les Mystères Inférieurs pour une bonne raison, tout prêtre manquant les Mystères Supérieurs perd ses avantages cléricaux jusqu'à ce qu'il assiste au groupe suivant de Mystères Supérieurs, cinq ans après.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel sauf mauvais ; AP faucille, gourdin, fléau ; RA b ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 1) *croissance végétale*, 10) *contrôle climatique*, 20) capacité de créer une *potion de longévité* (pour le prêtre seulement) ; RM repousser (en atteignant le 5ème niveau).



En tant que dieu du vin, Dionysos a une nature double. D'un coté c'est la personnification de la joie, du plaisir et de la camaraderie. De l'autre, il incarne la brutalité, l'idiotie et la folie. Sa nature gémellaire est un reflet des propriétés dualistes du vin aux yeux des Grecs : absorbé avec modération, il est source de plaisir et de confort, mais avec excès, il n'apporte rien de plus qu'une dépravation misérable. Dionysos a le pouvoir de transformer un volume illimité d'eau en vin, de faire pousser n'importe où n'importe quelle vigne, et d'infliger la folie à n'importe quel être intelligent (jet de sauvegarde à -4).

Bien qu'il puisse prendre la forme de toute créature vivante, son aspect véritable est celui d'un beau jeune homme.

Comment jouer son rôle : Dionysos est une divinité tapageuse et indisciplinée qui n'aime rien mieux que boire excessivement et adopter un comportement sauvage dépourvu d'inhibition. Si lui et ses turbulents adorateurs sont laissés seuls, ils ne constituent en général rien de plus qu'un désagrément mineur. Mais si quelqu'un tente de contrarier la gaieté de ses fidèles, ou de les renvoyer, Dionysos a vite fait de se moquer de lui. Si cela ne suffit pas, il n'hésite pas à utiliser ses pouvoirs contre le gêneur. Les présages de Dionysos prennent souvent la forme d'hallucinations, particulièrement lorsqu'on boit du vin.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC gaieté, folie ; SY bâton surmonté d'un cône de pin et entouré d'une vigne.

Avatar de Dionysos (barde 17, magicien 12)

L'avatar de Dionysos apparaît souvent sous la forme d'un beau jeune homme portant du vin en abondance, une lyre et un thyrse (bâton autour duquel s'enroulent des vignes). Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 13	Cha 18
VD 16	TA 1,80 m	RM 30%
CA -2	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d6 (bâton) +7

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par le bâton de l'avatar de Dionysos doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de souffrir de *confusion* comme avec le sort de prêtre.

Devoirs du Clergé

Les gens deviennent en général prêtre de Dionysos parce qu'ils aiment faire la fête et prendre part à des orgies. S'il en est ainsi, ils ont choisi d'être fidèles à la bonne divinité, car Dionysos attend d'eux qu'ils voient la vie comme une longue fête. Leur seule véritable obligation est de cultiver la vigne et de faire du vin, qu'ils vendent pour gagner de l'argent afin d'entretenir leur temple. Pour refléter cela, tous les prêtres de Dionysos doivent prendre la compétence diverse de brassage (si ces règles sont utilisées dans la campagne).

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel sauf lb ; AP poison, bâton, fouet, filet ; RA a ; SI Générale, Charme, Création, Soins, Végétale et Climat* ; PC 1) *neutralisation du poison* ; 10) augmentation de la Constitution à 18 ; RM néant.



Hêphaistos est le dieu de la forge et le patron des artisans et des mécanismes. A la différence des autres dieux, il est légèrement déformé, ressemblant à un grand géant des collines bossu, portant la barbe et affligé d'un pied bot. Sa mère, Héra, fut gênée des infirmités de son fils et l'envoya hors de sa vue. Dans le but de gagner le respect des autres dieux, il confectionna un trône doré pour sa mère. Quand elle s'assit dedans, elle fut prise au piège et il ne voulut pas la relâcher avant qu'elle, et les autres dieux, l'aient accepté comme leur égal. Depuis cet incident, il a démontré qu'il était un des résidents ayant le plus de valeur dans l'Olympe, confectionnant des palais dorés, des machines compliquées et de belles armures pour ses compagnons.

Comment jouer son rôle : Hêphaistos est en général un dieu bienfaisant, bien qu'il soit extrêmement susceptible en ce qui concerne ses infirmités. Bien qu'il soit marié à Aphrodite, il est amoureux d'Athéna, qui elle n'a rien à faire de lui. En raison du nombre plutôt faible de ses fidèles, il les traite bien, offrant souvent des armes, des boucliers et des armures en adamantite à ceux qui le servent particulièrement bien. Ces objets ont un bonus magique de +5. Les présages d'Hêphaistos apparaissent souvent dans les flammes des forges.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC forge, artisanat ; SY marteau et enclume.

Avatar d'Hêphaistos (guerrier 15, magicien 12)

L'avatar d'Hêphaistos prend en général la forme d'un homme aux cheveux sombres, affligé d'une infirmité quelconque. Il peut faire appel à l'école de magie d'Altération pour ses sorts.

For 22	Dex 14	Con 19
Int 18	Sag 16	Cha 10
VD 12	TA 1,80 m	RM 25%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d6 (marteau) +10

Att/Déf spéciales : Tout être touché par le marteau de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de tomber inconscient pendant 1d10 minutes.

Devoirs du Clergé

Avant d'accepter n'importe quelle personne comme prêtre, Hêphaistos envoie son avatar pour se rendre compte de la façon dont elle réagit face à une personne infirme. Si elle est gentille, elle sera acceptée. Les prêtres d'Hêphaistos doivent être dotés de la compétence de ferronnerie (si ces règles sont utilisées dans la campagne).

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus For 15 + ; AL n'importe lequel sauf mauvais ; AP marteau ; RA f ; SI Générale, Combat, Création, Divination, Elémentaire, Garde, Soins, Soleil et Climat ; PC 1) +1 par niveau aux scores de caractéristique lors des tests de compétence en ferronnerie, 5) capable de réparer les armes et armures magiques (test de compétence requis), 10) capable de créer des armes et armure magiques avec un bonus allant jusqu'à +1 pour 3 niveaux d'expérience (maximum de +5) ; RM néant.



Hermès est le dieu des voyageurs, des marchands, des voleurs, des joueurs, des athlètes et de l'éloquence. Il sert aussi de messager aux dieux et d'arbitre des disputes. Il accomplit son premier larcin alors qu'il n'était âgé que d'un an, volant un troupeau de bœufs à Apollon. Hermès est, sous sa véritable forme, un jeune homme à la figure agréable portant un caducée blanc (une canne ailée, autour de laquelle deux serpents s'entrelacent). Il peut aller d'un lieu à un autre quasiment instantanément. Hermès porte aussi une paire de sandales ailées qui lui permettent de voler et un casque le rendant *invisible* à volonté.

Comment jouer son rôle : Bien que voleur accompli quasiment depuis le moment de sa naissance, Hermès possède aussi bien d'autres aspects. Il a un sens aigu de l'équité auquel les autres dieux font souvent appel dans le but de résoudre leurs disputes. Il utilise volontiers sa grande vitesse pour servir de messager aux dieux (envoyant un avatar lorsqu'il a à faire à des humains ou à d'autres créature sur le Plan Matériel). Les présages d'Hermès comprennent des périodes inhabituelles de chance ou de malchance, ou un soudain coup de vent lorsque lui ou son avatar passe à toute vitesse.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels sauf mauvais ; ZdC voyage, commerce, vol, jeu, course ; SY caducée.

Avatar d'Hermès (voleur 15, barde 12)

L'avatar d'Hermès apparaît sous la forme d'un jeune à la figure agréable portant un caducée blanc qu'il utilise comme arme. Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts.

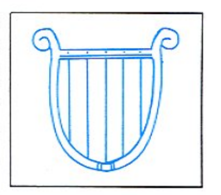
For 18/02	Dex 20	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 36	TA 1,80 m	RM 20%
CA 0	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d6 (bâtonnet) +3

Att/Déf spéciales : Si l'avatar d'Hermès a une occasion de parler avant un combat, quiconque, voulant l'attaquer, devra réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec indique que l'éloquent avatar l'a persuadé de ne pas l'attaquer (traitez cela comme un sort de *charme-personnes*).

Devoirs du Clergé

Tous les prêtres d'Hermès doivent conserver une bonne forme physique, devant être capables de courir sur de grandes distances (ils doivent toujours choisir la compétence de course mais ils n'ont besoin de dépenser qu'une unité pour ce faire). Ils servent souvent d'arbitres professionnels, car il est bien connu qu'Hermès envoie son avatar pour punir tout prêtre qu'il prend en train d'accepter une forme quelconque de pot-de-vin (15% de chance à chaque fois que cela se produit).

Obligations et Pouvoirs : CR standard plus Con 15 + et Sag 15 + ; AL n'importe lequel sauf mauvais ; AP bâton, gourdin, matraque ; RA g ; SI Générale, Charme, Divination*, Soins, Protection et Conjuration ; PC 1) -1 à la CA pour chaque niveau jusqu'au dixième, 5) *détection des mensonges* (pas de jet de sauvegarde), 10) se déplace toujours comme sous l'influence d'un sort de *hâte* ; RM néant.



Apollon est le dieu de la lumière, des prophéties, de la musique, des bergers et de la médecine. Il aide à la maturation des moissons, à la destruction des animaux nuisibles et à la guérison des maladies. Il protège les bergers et leurs troupeaux. Il existe beaucoup de lieux sacrés, rendant des oracles, dédiés à Apollon, le principal se trouvant à Delphes (pris à Gaïa). Maître de la lyre et du chant, Apollon est particulièrement vaniteux en ce qui concerne ses talents musicaux et les Muses font partie de sa suite. Apollon n'est cependant pas totalement bienfaisant. Il porte un arc avec des flèches terribles qui infligent fléaux et maladies aux cibles sur lesquelles il tire. Apollon est, sous sa véritable forme, un jeune homme glabre qui ne porte que rarement des vêtements.

Comment jouer son rôle : Apollon est un dieu tolérant, même s'il n'est pas indulgent. Il dédaigne la vengeance, en particulier le meurtre comme méthode. Mais, il encourage par ailleurs les lois strictes, aux punitions sévères, dans le but de tenir en échec les criminels sans scrupules. C'est en général un dieu bénéfique et il y a 5% de chances qu'il envoie son avatar à tout implorateur d'alignement bon ayant vraiment besoin d'une aide divine. Mais il n'hésitera pas à tirer des flèches vecteurs de fléaux et de maladies sur toute ville ayant basculé dans des voies mauvaises et sans loi. Les présages d'Apollon sont généralement délivrés par l'intermédiaire de ses oracles.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC lumière, prophétie, musique, soins ; SY lyre.

Avatar d'Apollon (barde 17, prêtre 15)

L'avatar d'Apollon est un jeune homme bien bâti au visage agréable. Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts.

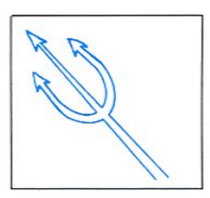
For 18/27	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 19
VD 18	TA 1,80 m	RM 25%
CA 1	DV 17	PV 136
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d8 (flèche)

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par une flèche de l'avatar d'Apollon doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de tomber instantanément malade et de perdre 1d10 points de vie par round jusqu'à ce qu'un sort de *guérison des maladies* soit lancé sur lui.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Apollon servent généralement d'oracles et de guérisseurs. Ils doivent promouvoir l'administration légitime de leur polis et servir de professeurs de musique et de chant.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP bâton, filet, arc et flèche ; SI Générale, Charme*, Divination, Soins et Soleil ; PC 5) *guérison des maladies* ; 10) *guérison* ; RM repousser.



Frère plus âgé de Zeus, Poséidon est le dieu des mers, des océans, des rivières, des lacs et des tremblements de terre. Poséidon a le pouvoir de créer de nouvelles formes de vie et il est le créateur des taureaux et des chevaux. Ce pouvoir le fait souvent entrer en conflit avec Athéna. Il peut aussi conjurer et contrôler toute forme de vie marine non divine et transformer à volonté son propre aspect en celui de tout être vivant. Sous sa véritable forme, c'est un homme mesurant 30 mètres de haut.

Comment jouer son rôle : Poséidon est un dieu possessif et ses vagues lèchent constamment la terre appartenant à ses compagnons divins, émiettant un morceau deci-delà. Poséidon a également un terrible caractère et il décharge sa colère sous forme de tempêtes et de tremblements de terre. Son caractère grincheux fait que ses divins compagnons le considèrent comme un vieil idiot, mais seul le puissant Zeus oserait le lui dire en face. Si une polis côtière néglige son culte, il va vite l'inonder sous un raz-de-marée ou la fracasser dans un tremblement de terre. Les présages de Poséidon prennent la forme de tempêtes, de grondements du sol ou de visites de monstres hideux nouvellement créés. Quand il est particulièrement content d'un prêtre, Poséidon le récompense avec un cheval de guerre de la qualité de celui d'un paladin, ou en créant une source dans un lieu choisi par le prêtre.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC eau, séismes, création ; SY trident.

Avatar de Poséidon **(druide 14, guerrier 10)**

L'avatar de Poséidon est un gigantesque homme barbu. Il peut faire appel aux sphères Animale, de Divination, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 13	Sag 15	Cha 18
VD 15	TA 9 m	RM 15%
CA 0	DV 14	PV 112
#AT 3/2	TAC0 7	Dg 1d6 +1 (trident) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Poséidon peut se déplacer dans l'eau avec une totale liberté, tout comme s'il s'agissait de l'air. Tout être touché par son trident doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être embroché sur ses dents. Il restera là jusqu'à ce qu'il soit dégagé par un autre personnage (ce qui lui inflige 1d10 points de dégât supplémentaires), ou libéré par l'avatar lui-même.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Poséidon doivent jeter au moins une fois par mois un taureau dans la mer en guise de sacrifice. Ils doivent également bénir les bateaux des pêcheurs et au moins un prêtre est en général embarqué au cours de n'importe quel long voyage maritime.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel sauf bon ; AP trident ; RA b ; SI Générale, Animale*, Divination*, Elémentaire (eau seulement), Soins, Végétale et Climat ; PC 5) *liberté aquatique* (comme un *anneau de nage* qui permettrait aussi la *respiration aquatique*), 10) *contrôle des vents* (en direction mais pas en intensité) pendant huit heures maximum, 15) *séisme* ; RM néant.



Hadès est une divinité double, dieu de la mort d'un côté et dieu de la fortune de l'autre. Il est fils de Rhéa et de Cronos et c'est donc un des frères plus âgés de Zeus. Il quitte rarement son royaume souterrain, où les morts vont se fondre dans le néant. Hadès a le pouvoir d'apporter la mort ou la fortune à tout mortel. Le droit de redonner la vie aux morts lui appartient en propre, et il le garde jalousement. Il porte un casque qui peut le rendre *invisible* à volonté. Sous son véritable aspect, c'est un grand homme à la peau sombre et aux yeux féroces.

Comment jouer son rôle : Hadès n'est pas particulièrement cruel ni vindicatif, et ce n'est pas un châtiment que d'être envoyé dans son royaume. Les morts traversent d'abord les jardins de Perséphone. Ils arrivent ensuite aux portes d'Hadès, qui sont gardées par Cerbère, qui laissera les morts entrer dans le royaume des ombres, mais pas en repartir. En traversant les portes, les morts rencontrent le nocher divin Charon et le paient d'une pièce. Ils sont ensuite transbordés à travers la Rivière du Chagrin, l'Achéron. Les morts vaillants peuvent ensuite avoir la permission de traverser le Fleuve de l'Oubli, le Léthé, et d'arriver dans les Champs Elysées. Les âmes les moins fortunées traverseront le Styx pour atteindre le Tartare, une région de douleur et de tourment éternels. Les autres se dissoudront simplement dans le néant. Les présages d'Hadès sont rares, et impliquent en général une forme quelconque de mort ou de fortune inattendue.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC mort, fortune ; SY bélier noir.

Avatar d'Hadès (guerrier 18)

L'avatar d'Hadès prend en général la forme d'un grand homme à la peau sombre doté d'une barbe et d'yeux noirs.

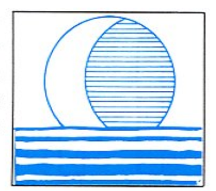
For 20	Dex 18	Con 19
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 30%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 (épée) +8

Att/Déf spéciales : Les adversaires de l'avatar d'Hadès doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de mourir lorsqu'un des cas suivants se produit : quand ils sont touchés par son épée, lorsque l'avatar lance intentionnellement un *regard mortel* sur eux (une fois par round, portée 30 mètres, ne peut pas être utilisé en combat de mêlée), ou lorsque l'avatar se voit réduit à zéro Points de Vie (auquel cas il explose, projetant des *rayons mortels* dans toutes les directions).

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Hadès doivent vivre dans des cavernes obscures et tristes. Ils amassent de grandes quantités d'or, collectées comme paiement pour avoir ressuscité des morts.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Création, Divination, Soins, Nécromancie, Protection et Conjuration ; PC 3) voir dans les ténèbres, 5) *ténèbres* dans un rayon de 3 mètres, 10) *toucher mortel* (jet de sauvegarde contre la mort sous peine de mourir), 15) *rappel à la vie*, 20) *régénération* de 5 p.v. par round ; RM néant.



Hécate est la déesse de la lune, de la magie et de l'abondance. Elle rend souvent visite à son amie Perséphone (la femme d'Hadès) dans le monde souterrain et elle a appris à contrôler les mort-vivants. Hécate défend les enfants et elle est la fournisseuse de nourriture, de richesses et d'autres choses désirables, en abondance. Elle erre aussi la nuit avec une meute de chiens de l'enfer, qu'elle lâche sur ceux qui sont assez stupides pour voyager après le coucher du soleil. Ceux qui lancent des sorts font appel à son pouvoir, puisqu'elle est la source de toute magie non cléricale. La nuit, elle peut lancer deux sorts de son choix par round, mais cette capacité est réduite à un sort par round dans la journée. Hécate apparaît sous sa véritable forme avec trois têtes féminines et le corps d'une femme ravissante, mais elle peut prendre la forme de n'importe quelle créature vivante qu'elle désire.

Comment jouer son rôle : Hécate est une déesse indépendante et capricieuse. Elle aide ou entrave souvent les mortels, simplement parce qu'elle n'a rien de mieux à faire. Tout être causant une blessure à un enfant a 10% de chances par jour d'attirer son attention. Dans ce cas, elle enverra son avatar pour exercer une vengeance appropriée. La nuit, elle apparaît parfois aux bergers solitaires sous la forme de son avatar et on la soupçonne d'avoir protégé leurs troupeaux à plus d'une occasion. Les présages d'Hécate viennent généralement sous la forme de certaines communications magiques et ils sont accompagnés par le son mystérieux de chiens aboyants.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC magie, lune, abondance ; SY lune se couchant.

Avatar d'Hécate (magicien 20)

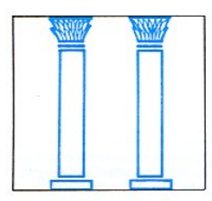
L'avatar d'Hécate est une belle femme aux cheveux sombres. Elle est toujours accompagnée par au moins un chien de l'enfer ayant le maximum de points de vie et en scores de caractéristiques. Elle peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts.

For 13	Dex 18	Con 18
Int 20	Sag 17	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 35%
CA 2	DV 20	PV 160
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Tout être touché par la dague d'Hécate doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de tomber dans une transe et d'être contrôlé par l'avatar, comme le serait un mort-vivant. L'avatar a un contrôle complet sur toutes les créatures mort-vivantes ayant jusqu'à 9 Dés de Vie (le niveau d'un vampire typique).

Devoirs du Clergé

Hécate n'a pas de prêtres, mais tous ceux qui utilisent la magie (c'est à dire les magiciens, les illusionnistes, les bardes, etc.) lui vouent un culte. Ils doivent lui sacrifier du miel et des brebis noires les nuits de pleine lune. Un manquement entraîne une perte totale des pouvoirs magiques, jusqu'à ce que le sacrifice approprié ait été fait lors de la nuit de pleine lune suivante.



Les Titans, auxquels on fait parfois référence sous le nom de "dieux aînés", étaient les divinités qui remplacèrent comme dieux du cosmos, les dieux primordiaux Gaïa et Ouranos.

Les premiers Titans étaient les enfants de Gaïa et d'Ouranos. Cronos et Rhéa, le roi et la reine des premiers Titans, sont traités individuellement dans des fiches séparées. Alors que Cronos était assis sur le trône divin, Rhéa et lui firent les dieux olympiens. Cronos avait été averti que ses enfants pouvaient le renverser, il avala donc chacun de ceux-ci au fur et à mesure qu'ils naissaient. Cependant, Rhéa s'arrangea pour tromper Cronos en lui faisant avaler une pierre à la place de son sixième enfant, Zeus.

Après avoir grandi en exil jusqu'à l'âge d'homme, Zeus revint et par ruse amena Cronos à vomir ses frères et soeurs olympiens. Il s'ensuivit alors une grande guerre entre les Titans et les dieux olympiens, avec pour résultat final la défaite des Titans. A l'exception de Rhéa, les Titans nés directement de Gaïa et d'Ouranos (Cronos, Océan, Téthys, Hypérion, Mnémosyne, Thémis, Japet, Cœos, Crios, Phœbé, et Théia) furent enfermés dans le Tartare. Ils étaient tous, jusqu'à un certain point, des dieux supérieurs et trop dangereux pour que les olympiens leur pardonnent, restant donc enfermés là jusqu'à ce jour.

Cependant, les enfants des Titans primordiaux n'étaient que des dieux mineurs et pas aussi dangereux que leurs parents. Les Olympiens purent donc renoncer à les enchaîner dans le Tartare et leur assignèrent des destinés différentes. Les plus importants de ces Titans comprennent : Atlas, qui conduisit les Titans dans leur lutte contre les Olympiens et qui fut condamné à porter éternellement le terre et les cieux sur ses épaules. Prométhée, le Titan avisé qui créa l'homme et s'allia aux Olympiens dans cette guerre, mais qui plus tard offensa Zeus et fut enchaîné à un rocher dans les Monts Caucasiens, où un aigle se nourrit de son foie encore aujourd'hui. Epiméthée, le Titan stupide qui permit à sa femme, Pandore, de libérer tous les pêchés sur l'humanité.

Il y avait bien entendu beaucoup d'autres enfants nés des Titans primordiaux et que l'on rencontre (très) rarement vagabondant en Grèce, mais ils sont trop nombreux pour en faire la liste ici.

De façon générale, les Titans, que l'on peut rencontrer en Grèce, apparaissent comme des hommes et des femmes gigantesques (6 mètres ou plus de haut). Ils ont tous les pouvoirs des dieux mineurs et incarnent en général un aspect de l'humanité, tel que la force dans le cas d'Atlas, la sagesse dans le cas de Prométhée, la bêtise dans le cas d'Epiméthée, etc. Ils ont tous au moins un pouvoir spécial lié à cet aspect, et le score de Caractéristique le plus en rapport avec cet aspect sera soit très faible (1-3), soit très élevée (23-25).

Comment jouer leur rôle : Les personnalités et les buts des Titans Mineurs sont aussi divers que ceux des humains, mais ils ont une chose en commun : ils ont pour les dieux olympiens soit un respect immense, soit une crainte immense. Ils ne tolèreront en aucun cas un manque de respect évident aux dieux olympiens. Ceux qui sont partisans des dieux olympiens verront cela comme un blasphème et ceux qui ne le sont pas craindront une ruse ou une épreuve quelconque. En règle générale, les Titans ne se sentent pas concernés par des sujets tels que la richesse ou le pouvoir dans le royaume des hommes, mais ils peuvent très bien être en train de chercher de quoi manger suffisamment, une aventure digne d'eux, ou en train de se consumer d'amour.

Caractéristiques : AL n'importe lequel ; ALF n'importe lesquels ; ZdC spécial ; SY selon les cas.

Titan Mineur **(guerrier, magicien, voleur, barde, prêtre, etc. au niveau 20)**

For 15 à 25	Dex 15 à 25	Con 15 à 25
Int 15 à 25	Sag 15 à 25	Cha 15
VD 15 à 21	TA 6 m +	RM 10 à 20%
CA 4 à -3	DV 17 à 22	PV 8 par DV
#AT 1 à 2	TAC0 variable	Dg variables

Att/Déf spéciales : Celles qui sont le plus approprié à la nature du Titan et à l'aspect qu'il personnifie. De plus, les Titans ne peuvent en principe être touchés que par des armes magiques.

Les Titans n'ont pas la capacité d'utiliser des avatars, par conséquent les caractéristiques qui précèdent sont celles du Titan lui-même. Les Titans qui sont magicien, prêtre ou une autre sorte d'utilisateur de magie peuvent toujours faire appel à au moins deux écoles de magie ou quatre sphères pour leurs sorts. Ils ressemblent toujours à des êtres humains gigantesques. Ils sont presque toujours d'une beauté extrême, mais en de rares occasions les Titans peuvent être affreusement laids.

Devoirs du Clergé

Craignant une vengeance des Olympiens, les Titans n'ont pas pour habitude de recruter des fidèles. Cependant, si quelqu'un commence à adorer de façon indépendante un Titan, il y a des chances pour que celui-ci soit flatté et accepte ce culte — tant que la secte ne s'étend pas à plus d'une douzaine de personnes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL selon les cas ; AP selon les cas ; RA selon les cas ; SI selon les cas ; PC aucun, mais au dixième niveau, les Titans accordent à leurs fidèles le privilège des les appeler à l'aide une fois ; ce privilège est renouvelé à chaque fois que le prêtre passe au niveau supérieur ; RM selon les cas.



Les Erinnyes, également nommées Furies, naquirent lorsque le sang d'Ouranos tomba sur la terre. Ce sont des divinités coléreuses et vengeresse qui pourchassent les malfaiteurs et punissent les actions stupides.

Elles sont aussi connues sous leurs noms individuels, Alecto (la colère persévérante), Tisiphone (la vengeresse du sang) et Mégère (la jalouse). Les Erinnyes résident dans l'enfer et n'en sortent (toujours ensemble) que pour accomplir des malédictions ou punir des crimes terribles, particulièrement ceux impliquant la propre famille du coupable. Elles ont le pouvoir de voler et de trouver leur proie où qu'elle se cache (tant qu'elle n'est pas cachée par quelque moyen divin). Sous leur aspect véritable, les Erinnyes sont de vieilles commères ailées portant des fouets et des knouts.

Comment jouer leur rôle : Les Erinnyes ne sortent que pour accomplir une très puissante malédiction ou (50% de chance à chaque fois que cela se produit) pour punir un crime terrible (tel qu'un meurtre perpétré de sang froid, le vol sur un ancêtre, ou l'attaque d'une personne sans défense). Elles sont l'incarnation de la justice impersonnelle et ne prennent en compte pour déterminer la punition que le crime lui-même, sans s'occuper des raisons qui ont poussé à le commettre. Elles infligent toujours une punition à la mesure du crime.

Caractéristiques : AL n ; ALF n.a. ; ZdC justice ; SY trois knouts.

Les Erinnyes

(clerc 20, guerrier 20 ou magicien 20)

For 16	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 16	Cha 5
VD 20	TA 1,80 m	RM 20%
CA 0	DV 20	PV 160
#AT 1, 2 ou 1	TAC0 1	Dg 1d2 (fouet) +1

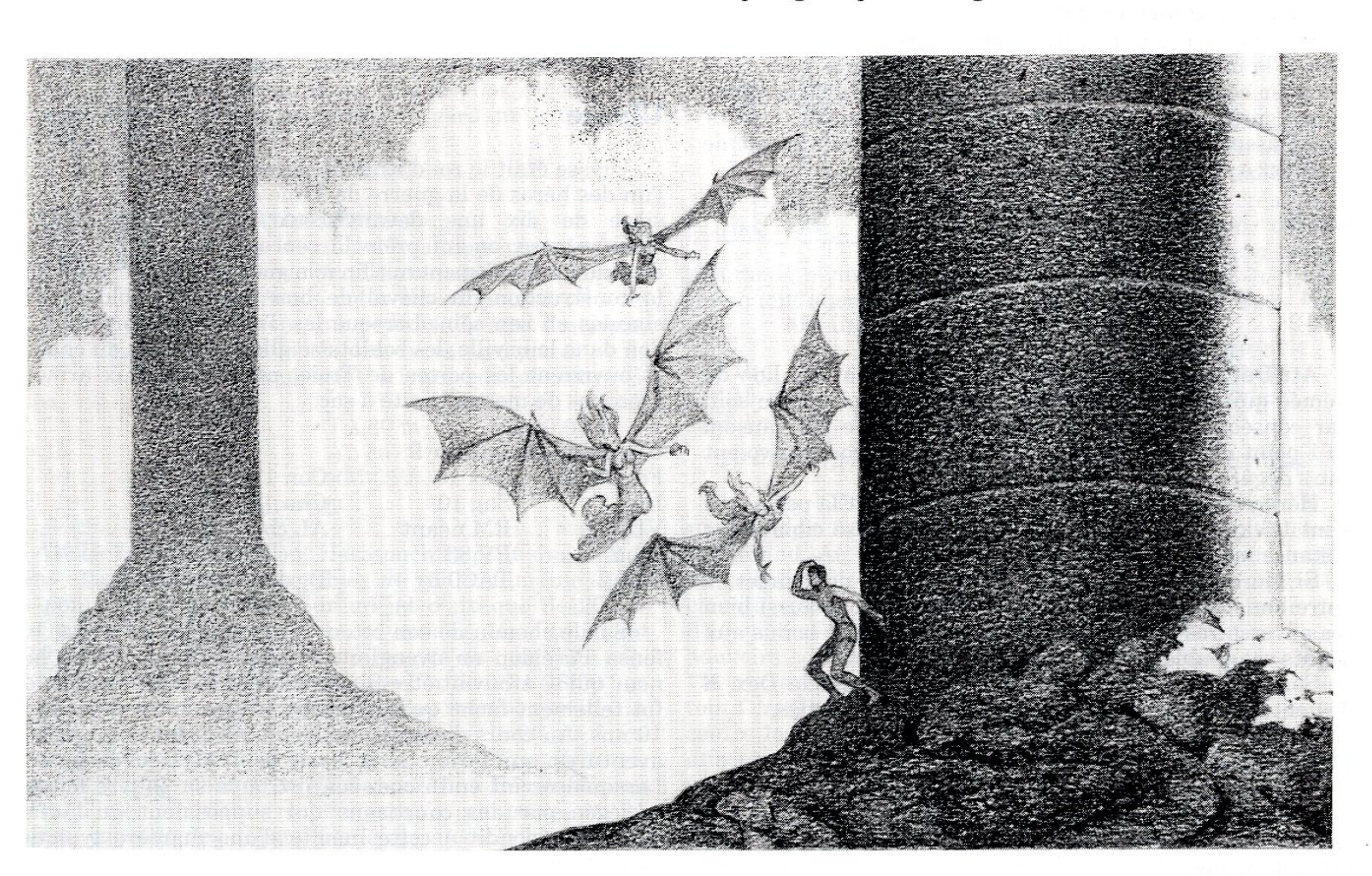
Att/Déf spéciales : Les fouets des Erinnyes enlèvent des points de Caractéristique : un coup porté par Alecto (la prêtresse) retire 1d4 points de Sagesse, un coup porté par Tisiphone (la guerrière) retire 1d4 points de Force et un coup porté par Mégère (la magicienne) retire 1d4 points d'Intelligence. Les Erinnyes ne peuvent pas être détruites de façon permanente par quelque moyen que ce soit (voir plus bas).

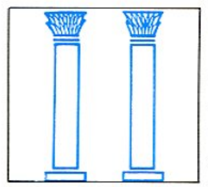
Les Erinnyes n'envoient pas d'avatar et apparaissent toujours en personne. En raison de la place particulière qu'elles occupent dans l'univers, l'interdiction de visiter le Plan Matériel ne s'applique pas à elles.

Alecto et Mégère tirent leurs sorts de toutes les écoles ou sphères. Si quelqu'un parvient à tuer l'une d'entre elles, les autres ne cesseront d'attaquer tant que le personnage restera vivant. Si elles sont toutes tuées, le personnage est alors à l'abri pendant un moment. Mais, après 1d10 jours, les Erinnyes reviennent pourchasser et tuer leur meurtrier.

Devoirs du Clergé

Personne n'adore les Erinnyes, bien qu'il y ait beaucoup de gens qui les craignent.





Héraclès (demi-dieu)

Fils de Zeus et de la mortelle Alcmène, Héraclès est la force personnifiée. Alors qu'il était encore enfant, il étrangla deux gigantesques serpents de ses mains nues. Bien sûr, la femme de Zeus, Héra, fut jalouse de l'histoire qui avait donné naissance à Héraclès et elle conspira toujours pour lui faire du mal. Héraclès est un aventurier sans peur dont les nombreuses frasques sont la substance de légendes. Homme robuste et gai, il est doté d'un appétit pour la nourriture et les femmes qui égale presque celui de son divin père.

Bien qu'il vienne de temps en temps en visite sur l'Olympe et qu'on sait qu'il a aidé les dieux dans leurs luttes, Héraclès passe le plus clair de son temps dans le monde des hommes. C'est un homme brave, avec une longue barbe, portant en général une peau de lion comme vêtement.

Comment jouer son rôle : Héraclès est un personnage auquel il est dangereux d'avoir à faire, car il s'offense de la plus légère insulte. Quiconque, trichant avec lui, le trompant ou oubliant de lui exprimer la gratitude appropriée, place sa vie dans les mains d'Héraclès, car le demi-dieu a un tempérament violent. Héraclès n'aura jamais rien à voir avec les magiciens ou les prêtres, car il nourrit une profonde méfiance envers la magie.

Caractéristiques : AL cn ; ALF tous ; ZdC force et aventure ; SY tête de lion.

Héraclès (guerrier 20)

Héraclès n'a pas d'avatar, par conséquent nous avons adopté la même présentation que pour les héros pour vous indiquer ses caractéristiques. Si jamais il était tué, Zeus s'arrangerait pour qu'il soit libéré du pays des morts. Soyez assuré que la première chose qu'il ferait serait de chercher à venger sa mort.

For 25	Dex 17	Con 20
Int 11	Sag 9	Cha 18
VD 15	RM néant	AL cb
CA 4	PV 168	
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d6 (gourdin) +14

Att/Déf spéciales : Héraclès porte la peau du lion de Némée qui ne peut être transpercée par quoi que ce soit. Par conséquent toutes les armes d'estoc ne lui causent qu'1 point de dégât et toutes les armes tranchantes voient leurs dégâts réduits de moitié.

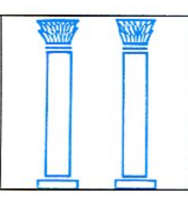
Héraclès possède aussi un arc spécial dont la portée atteint 1,6 kilomètre et qui ne manque jamais sa cible à une distance inférieure à 800 mètres.

Si Héraclès subit plus de 84 points de dommages, il entre dans une rage frénétique, attaquant tout aussi bien ses adversaires que ses amis. Dans cet état, son bonus aux dégâts est doublé pour passer à +28.

Son TAC0 n'est modifié ni par la For ni par la Dex. Il devient -6 en mêlée et -2 avec les armes à projectiles.

Devoirs du Clergé

Bien qu'Héraclès ait beaucoup d'admirateurs, il dédaigne ceux qui s'abaissent suffisamment pour l'adorer. De toute façon, il n'a pas la capacité de donner des pouvoirs cléricaux.



Thésée

Thésée était le premier fils du roi d'Athènes, Egée (c'était pendant la période pré-démocratique de l'âge d'or), conçu au cours d'une halte qu'il faisait à Trézène. Bien qu'il ne fut pas marié à la mère de Thésée au moment de sa conception, Egée honora pourtant la prétention de son premier fils au trône d'Athènes, quand celui-ci, ayant atteint l'âge d'homme, vint à Athènes.

Thésée était un héros fort et intelligent qui gagna une grande renommée en raison de ses nombreux exploits. Son aventure la plus célèbre fut de tuer le minotaure dans le labyrinthe du Roi Minos.

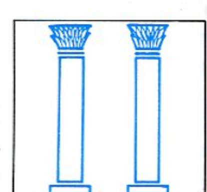
Guerrier 13, barde 9

For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 17	Cha 18
VD 12	RM néant	AL lb
CA 4	PV 103	
#AT 2	TAC0 6	Dg 1d8 (épée) +4

En tant que roi d'Athènes, Thésée fut un dirigeant juste et avisé qui établit les fondations de son gouvernement démocratique. Il y a des gens qui prétendent qu'il avait développé un gouvernement fonctionnant de lui-même, uniquement pour avoir le temps de partir en aventures.

En dépit de sa sagesse, toutefois, Thésée ne fut pas un dirigeant sans faute. Il fut l'homme qui enleva pour la première fois Hélène de Troie (elle fut enlevée plus tard par Paris, incident qui provoqua la terrible Guerre de Troie et la venue des Ages Sombres sur la Grèce).

Ulysse



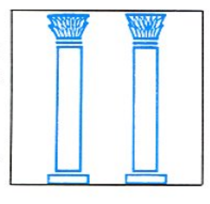
Ulysse était le roi d'Ithaque, ainsi que l'un des héros de la guerre de Troie et du siège de dix ans devant cette ville. Homme rusé, on lui prête la conception du plan qui finalement mit fin à la guerre : la construction du cheval de bois avec des soldats dissimulés en son sein. Lorsque les Troyens emportèrent ce don dans leur ville, les soldats se glissèrent hors du cheval et ouvrirent les portes de Troie, permettant aux armées grecques de mettre la cité à sac.

Guerrier 13, voleur 9

For 18/00	Dex 16	Con 17
Int 18	Sag 10	Cha 18
VD 12	RM néant	AL cb
CA 2	PV 83	
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8 (épée) +6

Sur le chemin de son retour après la guerre, Ulysse offensa Poséidon en aveuglant Polyphème, un cyclope mineur qui se trouvait être fils du dieu de la mer. Ce dernier fut tellement fâché qu'il maintint Ulysse en mer pendant 10 ans. Au cours de cette période, il vécut les nombreuses aventures qui furent à la base de l'Odyssée d'Homère. Lorsqu'il revint enfin chez lui, il trouva sa pauvre femme assiégée par des courtisans qui supposaient qu'il était mort. Il répondit à cette insulte d'une manière typiquement directe en les tuant tous.

Cyclopes



Les Cyclopes, les supérieurs comme les mineurs, ressemblent à de minces géants des collines avec un seul oeil situé au milieu du front. En dépit de leurs ressemblances, toutefois, ce sont des créatures très différentes.

Supérieurs

CA -4	Nb. 1	TA 6,3 m	PX 12.000
VD 15	NM 18	AL cb	Int Elevée
DV 15	PV 120	RM 15%	TAC0 5
#AT 1	Dg 7d6 (poing)		

Att/Déf spéciales : Les Cyclopes supérieurs sont immunisés à toutes les attaques basées sur le feu. Ils portent en général (90%) des armes magiques (bonus de +2 à +5) et/ou une armure magique (enchantement de +2 à +4).

Il n'y a que cinq Cyclopes supérieurs : Argès, Stéropès, Brontès, Pyracmon et Acamas.

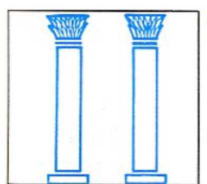
Mineurs

CA 2	Nb. 1 à 4	TA 6 m	PX 4.000
VD 15	NM 16	AL cm	Int Faible
DV 13	PV 50 à 100	RM néant	TAC0 7
#AT 1	Dg 6d6 (poing)		

Att/Déf spéciales : Les Cyclopes mineurs peuvent lancer des rochers jusqu'à 137 mètres, causant 4d10 points de dommages.

Plus nombreux, les Cyclopes mineurs furent créés par Poséidon. Anthropophages sauvages, on les rencontre en général par petites communautés sur des îles isolées, d'où ils retirent une maigre existence en gardant leurs troupeaux de moutons géants.

Hécatonchires

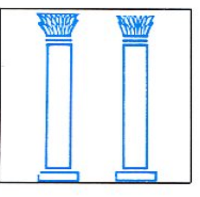


Les Hécatonchires naquirent de Gaïa et d'Ouranos. Ils ressemblent à d'énormes géants dotés de cinquante têtes et d'une centaine de bras. Ce sont des ennemis acharnés des dieux olympiens, et ils les attaqueront à vue, eux ou leurs fidèles.

CA 5	Nb. 1	TA 30 m	PX 10.000
VD 15	NM 18	AL cn	Int Faible
DV 16	PV 256	RM 35%	TAC0 5
#AT 10	Dg 1d10 (poing)		

Att/Déf spéciales : Tout Hécatonchire peut simultanément attaquer jusqu'à dix cibles de taille humaine, avec dix poings pour chacune. Sur un jet d'attaque de 20, ils sont capables d'agripper leur adversaire, lui infligeant 2d10 points de dégât par round jusqu'à ce que cette victime s'échappe. Les êtres ayant une For de 18 à 18/50 ont 10% de chances de s'échapper à chaque round ; ajouter un point de pourcentage pour chaque tranche de 2% de force au dessus de 18/50. Les êtres ayant une force de 19 ou plus ont 90% de chance de s'échapper. Les Hécatonchires peuvent jeter cinquante rochers jusqu'à une portée de 91 mètres, causant des dégâts similaires à ceux d'un sort de *nuée de météores*.

Cerbère



Cerbère est le molosse géant à trois têtes qui garde les portes des enfers. Il permet toujours aux morts d'entrer, mais jamais de sortir. Les vivants doivent le soudoyer avec une friandise savoureuse pour entrer, mais il ne leur permet pas de ressortir, même s'ils lui offrent une autre friandise de ce genre.

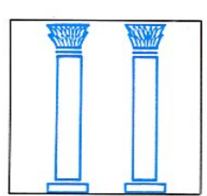
Bien que son maître (Hadès) lui permette de temps en temps d'errer sur la terre, Cerbère se tient le plus souvent aux portes d'Hadès. Si on le rencontre là, rien, pas même la magie, ne peut le forcer ou l'amener par ruse à quitter son poste.

Si jamais Cerbère est tué, Hadès lui permet simplement de quitter le royaume des morts et de revenir séjourner sur la terre des vivants.

CA 1	Nb. 1	TA 9 m	PX 12.000
VD 24	NM 18	AL nm	Int Elevée
DV 22	PV 176	RM 15%	TAC0 -1
#AT 3	Dg 1d12 (morsure)		

Att/Déf spéciales : Cerbère a trois têtes, chacune d'elles pouvant mordre au cours du combat. Si la tête du milieu choisit de ne pas mordre, elle crache un jet de salive empoisonnée jusqu'à une distance de 9 mètres, causant la mort par contact (jet de sauvegarde contre la mort pour l'annuler). Les regards réunis des trois têtes transforment n'importe quel mortel en pierre (jet de sauvegarde contre la pétrification pour l'annuler). Cerbère régénère 5 points de vie par round.

Géants



Les Géants sont une race de colosses auxquels Gaïa a donné naissance lorsque le sang de son mari mutilé est tombé sur sa forme terrestre. Ce sont des créatures gigantesques à l'aspect humain, dotées de serpents en guise de pieds. Leur haine des dieux olympiens est profondément enracinée et ils ne manquent aucune occasion de faire du mal à l'un d'eux.

CA 1	Nb. 1 à 2	TA 4,5 m	PX variable
VD 15	NM 16	AL cm	Int Faible
DV 16	PV 128	RM néant	TAC0 5
#AT 1	Dg 2d8 (poing)		

Att/Déf spéciales : Elles varient selon les individus.

Chaque Géant possède au moins un pouvoir spécial ; par exemple Antée guérit tous les dégâts qu'il subit à chaque round. Au combat il augmente également sa taille de 60 centimètres et cause 1d8 supplémentaire de dégâts à chaque round, jusqu'à atteindre une taille maximale de 6,10 mètres et un maximum de 5d8 de dégâts. Ces deux pouvoirs sont efficaces tant que ses pieds touchent le sol. Un autre Géant, Encelade, a un aspect si effrayant que toute créature le voyant doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir comme si elle était affectée par un sort de *terreur*. A chaque fois qu'il réussit un jet de sauvegarde contre un sort magique, Encelade peut le saisir dans les airs et le renvoyer à ses attaquants. Si le sort ne permet pas de jet de sauvegarde, il peut automatiquement utiliser ce pouvoir.



La culture de l'Inde historique est une des plus anciennes et des plus stables qui aient jamais existé sur la terre. En 2.500 av J-C, des marchands de la première civilisation de l'Inde naviguèrent dans le Golfe Persique, entretenant des échanges avec des cités mésopotamiennes aussi anciennes et éloignées qu'Agadé et Our. Au moment où la Grèce entrait dans son Age d'Or au cinquième siècle avant Jésus Christ, le Rig Véda, fondement de la pensée philosophique hindoue, avait presque un millier d'années. Toutefois, en dépit de sa grande antiquité, la culture indienne resta intacte et aussi active que jamais, lorsque le soleil se leva sur le grand Empire Britannique. L'Hindouisme est toujours pratiqué par au moins 500 millions de personnes.

Géographiquement, l'Inde est une péninsule en forme de flèche se trouvant dans la partie sud du continent asiatique. C'est un vaste pays, avec une surface de plus de deux millions cinq cent mille kilomètres carrés. Au nord, elle est bordée de tous les côtés par de hautes chaînes de montagnes semblables à un mur : l'Hindou Kush au nord-ouest, le Karakoram au nord et l'Himalaya au nord-est. Son extrémité pointue est protégée par l'Océan Indien à l'Ouest et le Golfe du Bengale à l'Est. Ses climats varient entre le tempéré au nord, l'arctique dans les chaînes de montagnes et le tropical au sud. L'Inde possède une grande variété de terrains : des montagnes atteignant 7.500 mètres d'altitude, des jungles tropicales, des déserts arides, des plateaux fertiles, des vallées fluviales et des plaines côtières. Au printemps, la plus grande partie du pays est desséchée par un soleil féroce et sans pitié, alors qu'en été elle est inondée par des pluies de mousson incessantes.

Aux alentours de 4.000 av. J-C, les premiers Indiens à habiter cette terre sauvage abandonnèrent leur vie nomade faite de chasse et de cueillette. Ils fondèrent de nombreux villages agricoles sur les rives de rivières proches du puissant Indus. Vers 2.500 av. J-C, ils avaient créé la Culture Harappéenne, la première civilisation de l'Inde. La Culture Harappéenne comprenait deux cités importantes, Harappã et Mohenjo Dãro, chacune étant un chef-d'œuvre d'urbanisme. Il y avait aussi des douzaines de villages, plus petits, d'agriculteurs et de pêcheurs disséminés sur une surface de 5 kilomètres carrés. Le port de Lothal abritait un “chantier naval” en brique de plus de 210 mètres de long, capable de charger des navires marchands aussi bien à marée haute qu'à marée basse.

Vers 1.500 av. J-C, la Culture Harappéenne commença à décliner, probablement en raison du fait qu'ils avaient cultivé leur terre jusqu'à ce qu'elle devienne aride, de l'augmentation résultante du flux des moussons et peut-être même de la géologie de la région qui, sur une période d'un millier d'années, déplaça lentement leurs ports maritimes et leurs ports de pêche loin de la mer.

Les Aryens

Quelle que fut la raison du déclin de la Culture Harappéenne, le coup mortel arriva avec les tribus Aryennes qui commençaient à s'infiltrer par le Khyber, le Bolan et d'autres passes (ou “ghats”) de l'Hindou Kush. Venant des steppes de l'Asie Centrale, ces féroces nomades envahirent l'Asie Mineure, la Perse et l'Inde, et s'y installèrent.

Armées de chariots rapides tirés par des chevaux, les tribus aryennes prirent et détruisirent rapidement Harappã et les cités septentrionales, ravageant tout sur leur passage. Les Aryens étaient des gardiens de troupeaux errants qui dépensaient à peine moins de temps en guerres intestines, qu'en querelles inter-culturelles. Les vaches et les taureaux, dont ils tiraient leur nourriture et leurs vêtements, servaient de mesure de leur fortune. Entre leurs mains, la complexe culture de Harappã et de Mohenjo Dãro plongea dans l'oubli, avec son écriture, son artisanat, son art et son architecture.

Les Aryens allaient laisser un artefact qui allait se révéler plus important pour l'Inde que toutes les cités et les objets artisanaux des Harappéens. Les prêtres aryens entreprirent un enregistrement exhaustif de leurs croyances et pratiques religieuses. Composés en un style poétique compliqué et transmis par la mémoire et la récitation pendant un millier d'années, ces hymnes furent rassemblés en quatre grands livres nommés les Védas. Cette période de l'histoire indienne, de 1.500 av J-C à 500 av J-C, est appelée l'Age Védique. C'est au cours de cet âge que les principes fondamentaux de l'Hindouisme, qui subsistent encore de nos jours, furent posés.

Au cours de l'Age Védique les styles de vie des Aryens eux-mêmes subirent de nombreux changements. Alors qu'ils progressaient vers le Sud, se combattant les uns les autres et conquérant les indigènes non-aryens de l'Inde, ils commencèrent à troquer leurs tendances nomades pour un style de vie tourné vers l'agriculture. Le passage à une structure économique plus stable ne transforma pas vraiment leur caractère fondamental. Ils restèrent un peuple sans peur, extrêmement fier et absolument convaincus de leur propre supériorité raciale et sociale sur ceux qu'ils avaient conquis. Ils forcèrent les victimes qu'ils avaient conquises à vivre dans des enclaves en dehors de leurs villages, les traitant uniquement par le mépris et le dédain, et les excluant de toute participation à leurs rites religieux.

Ces principes de ségrégation, toutefois, s'étendirent aussi aux Aryens eux-mêmes. Ils divisèrent leurs citoyens en castes. Au sommet de la hiérarchie se trouvaient les nobles héréditaires, parmi lesquels était choisi le rãja (chef). Les prêtres, qui étaient responsables de l'enseignement et de l'observation de la religion, venaient ensuite, les membres ordinaires de la tribu arrivant en troisième position. En dessous de toutes ces castes venaient, bien sur, les peuples conquis.

Les communautés agricoles aryennes devenant plus stables et, les vainqueurs et les vaincus se mêlant, le système de castes aryen subit de nombreux changements. Les chefs devinrent des rois héréditaires assoiffés de pouvoir, et leurs communautés se transformèrent en royaumes de tailles et de puissances diverses. Les classes se subdivisèrent et devinrent encore plus rigides, le passage d'une classe à une autre devenant encore plus difficile.

Les plus grands changements se produisirent dans les relations entre les castes des prêtres et des nobles. En donnant une nouvelle signification au rituel religieux, les prêtres s'arrangèrent pour élever leur statut au dessus même de celui des rois. Au cours des années, les prêtres avaient développé des rituels extrêmement compliqués, au-delà des cérémonies prévues dans le Rig Véda (le premier Véda). Tandis que les royaumes aryens prenaient forme, les prêtres commencèrent à enseigner que si un rituel était accompli de façon incorrecte, l'ordre cosmique (appelé “rita”) serait renversé et une catastrophe s'ensuivrait. Bien sûr, les prêtres étaient les seuls à pouvoir accomplir

correctement les rituels. Ils s'élevèrent donc même au dessus des rois.

Vers la fin de l'Age Védique, les Aryens, initialement simples nomades, s'étaient transformés en gardiens d'une civilisation vaste et complexe. Leurs rãjas n'étaient plus des chefs tribaux, mais des rois héréditaires dirigeant de grandes régions à travers toute l'Inde. Leur vie familiale était fondée sur les castes héréditaires, conception religieuse ordonnée par les dieux, les brãhmanes (prêtres) se trouvant au sommet, suivis par les kçatriya (rois et guerriers), les vaiçya (marchands, artisans, etc.) et finalement par les çudra (serfs). Leurs actes quotidiens étaient régis par une multitude de prescriptions et d'interdictions. La religion était devenue une série complexe de rites assidus fondés sur des concepts au-delà de la compréhension du commun du peuple et les prêtres étaient les membres les plus puissants des communautés.

Croyances védiques tardives

Le pouvoir des prêtres védiques résidait dans leurs exploits intellectuels et c'est donc sans surprise qu'ils développèrent une longue tradition de compositions philosophiques à propos des Védas. L'une des plus importantes de celles-ci, les Upaniçad, contenait un grand nombre des thèmes qui inspirèrent les fondateurs du Bouddhisme, du Jainisme et de beaucoup d'autres religions moins populaires. Puisque le *Mythes et Légendes* se préoccupe principalement du panthéon védique et de sa mythologie tardive, ces religions ne seront pas traitées — sauf pour indiquer qu'on peut trouver leurs origines dans les concepts développés vers la fin de l'Age Védique.

En plus d'avoir semé les graines du Bouddhisme et du Jainisme, les Upaniçad ont fourni les fondations de la religion la plus populaire en Inde à ce jour, l'Hindouisme. Le *Mythes et Légendes* ne fait aucune tentative pour transcrire l'Hindouisme moderne en termes de jeu de AD&D® mais la transition entre les croyances de la fin de l'Age Védique et celles de l'Hindouisme primitif est tellement douce et progressive qu'il est impossible de décrire l'une sans aborder à l'autre. De nombreux concepts dont il est question plus loin auront inévitablement un écho hindouiste.

Dans leur recherche de la signification de la vie et de la vérité fondamentale de l'univers, les Upaniçad acceptèrent de nombreux dieux du panthéon védique. Mais ils ont aussi cherché à unifier la multiplicité du monde. Ils y ont réussi en prenant le postulat de l'existence de Brahmã, un esprit universel unique qui englobait toute l'existence. L'importance de ce concept sur la culture indienne ne peut pas être sous-estimée, car elle permit aux prêtres védiques d'exercer leur influence sur les adorateurs de (littéralement) des millions de dieux différents. Au lieu de convertir ceux qui adoraient des divinités différentes des leurs, ces prêtres approuvaient simplement le culte de ces divers dieux en les considérant comme des aspects différents de la vérité unique, Brahmã.

Brahmã ne peut être défini exactement. Il est l'essence Divine qui est cachée dans tous les êtres et dont tous les êtres font partie. Tout ce qui existe — les dieux, les hommes, les animaux, les plantes, même les pierres — est simplement une manifestation de Brahmã. L'esprit qui anime chaque personne (et dieu, animal, plante, etc.) est une partie imperceptible de Brahmã appelée l'"Ãtman".

La seule façon pour un individu d'atteindre un état de félicité, selon ce mode de pensée, est de faire l'expérience de l'unité essentielle entre l'Ãtman et Brahmã. Jusqu'à ce que l'individu ait réussi cela, il est destiné à renaître encore et encore. Par conséquent, la réincarnation est un des concepts fondamentaux de la pensée de l'Inde ancienne.

La nature de la réincarnation de l'individu dépend d'un second concept fondamental : le "karma". Formulé simplement, le karma est une forme de cause et d'effet. Il suppose qu'un bon effet suivra une bonne action et un mauvais effet une mauvaise action. Ceux qui mènent une bonne vie seront récompensés par une position meilleure dans leur prochaine réincarnation. Ceux qui mènent une mauvaise vie seront punis en recevant une position inférieure (peut être même en tant qu'animal) lorsqu'ils renaîtront. La position de chaque homme dans la vie est une conséquence directe et inévitable de ses actions au cours de sa vie précédente. Notez que cette doctrine renforce la structure rigide des castes adoptée à la fin de l'Age Védique.

Le dharma, troisième concept fondamental de la pensée de l'Inde ancienne, aide un individu à accomplir un bon karma au cours de sa vie. Le dharma est l'obligation à laquelle est lié un homme par son statut dans la vie. S'il fait ce que lui dicte son dharma, remplissant ses obligations selon son statut dans la vie, alors son karma dans sa vie suivante sera bon. S'il échoue à le suivre, alors il pourrait se retrouver réincarné en mendiant, en esclave ou pire.

Un autre concept important pour les prêtres védiques (les "Brãhmanes") est leur définition du temps. Dans la vision occidentale, le temps est une progression linéaire continue. Une fois qu'un événement s'est produit, il est dans le "passé" et ne réapparaîtra pas dans l'"avenir". Pour l'esprit védique, cependant, le temps est cyclique. Tout ce qui s'est produit dans le passé se produira à nouveau, et il est impossible que quoi que ce soit, ne s'étant pas déjà produit, se produise un jour. Ils voient le temps comme un cercle tournant liant ensemble toutes choses dans l'univers, y compris les dieux. Par conséquent, lorsqu'ils accomplissent un rituel, ils répètent de façon mystique un certain événement crucial à la continuation de l'univers, tel que sa mort et sa renaissance.



Personnages ascètes

L'une des doctrines védiques fondamentales est qu'il est nécessaire d'abandonner les désirs de ce monde pour atteindre l'unité avec Brahmã. Selon cette ligne de pensée, beaucoup de gens fuient les plaisirs de ce monde et se vouent à la méditation, espérant atteindre une certaine intuition spirituelle qui leur permettrait de rejoindre Brahmã. Ils poussent souvent leurs efforts à l'extrême, abandonnant leur famille, leurs amis, leurs possessions et même la nourriture. Bien que de tels efforts puissent sembler singuliers aux esprits occidentaux, il faut noter que ces "ascètes" ont souvent atteint un niveau remarquable de perspicacité, leur ayant permis d'accomplir des actes apparemment impossibles et d'atteindre une compréhension incroyable de la vraie nature du monde.

Les personnages-joueurs qui abandonnent leurs possessions de ce monde et se vouent à l'enrichissement spirituel peuvent devenir des ascètes. Les ascètes sont toujours des personnages bi-classés (même s'ils sont humains). Un personnage qui désire devenir un ascète abandonne tous les signes extérieurs de sa classe (tels qu'armes, outils, composants magiques, etc.), hormis les seuls vêtements qu'il ou elle a sur le dos. (Note : ces objets doivent vraiment être abandonnés et pas simplement confiés en garde à un autre membre du groupe.)

A partir de ce moment, l'ascète doit méditer quatre heures par jour. Il ne peut posséder aucun autre objet qu'un bol de mendiant et les vêtements qu'il porte et il doit renoncer à tous les plaisirs de la chair (comme manger de la nourriture raffinée, boire des vins chers, prendre un bain chaud, etc.).

En retour, l'ascète progresse comme un prêtre, en utilisant les points de vie et les tables de combat et de jet de sauvegarde de prêtre. Cependant, l'ascète lance des sorts de magicien au lieu des sorts de prêtre, gagnant de nouveaux sorts comme s'il était un magicien de niveau approprié. A travers ses longues heures de dévotion spirituelle, le personnage en apprend de plus en plus sur la véritable nature du cosmos. Il peut faire usage de cette connaissance de façon très similaire à celle dont les magiciens utilisent leurs sorts, sauf qu'il n'a jamais besoin de composants matériels pour lancer un sort et qu'il n'a pas besoin d'inscrire les sorts qu'il connaît dans un livre de sorts. Au lieu de cela, sa méditation quotidienne lui sert à rafraîchir ces sorts, de manière très similaire à la façon dont la prière quotidienne du prêtre redonne à ce dernier ses pouvoirs. En général, l'ascète choisit pour ses sorts deux écoles de magie, ayant accès à tous leurs sorts.

Comme avec tous les personnages bi-classés, l'ascète conserve ses capacités passées et peut les utiliser selon son bon plaisir sans gagner aucune expérience. Tous les objets, dont l'ascète a eu l'usage alors qu'il agissait selon sa classe précédente, doivent cependant être immédiatement restitués ou abandonnés, sinon l'ascète revient de façon permanente à sa classe précédente, perdant tous les avantages de l'état d'ascète.

Au fur et à mesure que les ascètes progressent, ils gagnent plusieurs autres avantages — tout en subissant un inconvénient supplémentaire. Premièrement, chaque fois qu'un ascète progresse d'un niveau, il perd un point de Force en raison des privations physiques auxquelles il s'astreint (bien qu'il ne descende jamais en dessous de 3). Mais il gagne également un point à mettre soit en Sagesse, soit en Constitution, soit en Charisme (selon son choix). De cette façon, un ascète peut augmenter l'une ou toutes ces Caractéristiques jusqu'à un maximum de 19 (mais jamais plus).

De manière plus importante, l'ascète gagne les pouvoirs suivants :

1er Niveau : repousser les morts-vivants
3ème Niveau : *endurance du froid/endurance de la chaleur*
5ème Niveau : *lévitation* (uniquement lui-même)
8ème Niveau : *télékinésie*
12ème Niveau : *guérison* (uniquement lui-même)
15ème Niveau : *ignorer la mort**
18ème Niveau : immunité à tous les dégâts non magiques
20ème Niveau : atteint l'unité avec Brahmã**

* L'ascète a la capacité de continuer à fonctionner normalement pendant 1d10 rounds après avoir atteint 0 points de vie. Pendant cette période, on peut utiliser tout type de magie de soins pour redonner la vie au personnage en ramenant ses points de vie à une valeur positive.

** Les personnages ascètes qui ont atteint le 20ème niveau ont acquis une compréhension si exacte de l'univers qu'ils deviennent un avec Brahmã et sont retirés du jeu. Il est difficile d'imaginer une fin plus noble ou plus estimable pour un personnage.

Règle optionnelle : dharma, karma et réincarnation

La société indienne est fondée sur les concepts de dharma, karma et réincarnation. Si vous désirez incorporer ces concepts dans votre campagne, vous pouvez utiliser les règles optionnelles suivantes.

Le dharma d'un PJ est une combinaison de sa classe de personnage et de son alignement. Pour pouvoir suivre son dharma, un personnage doit se comporter en accord avec les indications sur l'alignement données dans le *Manuel du Joueur*. Ces principes doivent être strictement suivis, sinon le personnage subira une pénalité de karma (voir plus loin). Par exemple, un personnage Loyal Bon qui participe au vol d'une épée magique, violera son dharma, car il enfreindrait son obligation de respecter les lois du pays.

En plus de l'alignement, chaque classe porte en elle certaines obligations dharmiques. Les obligations des classes de personnage standard d'AD&D® sont résumées ci-dessous, mais si votre campagne intègre des types de personnages non standards ou extrêmement spécialisés, vous pourriez être obligé de définir vos propres obligations dharmiques :

Guerrier : Les guerriers doivent toujours être braves et ne jamais permettre à la peur de dicter leurs actes. Ils ne doivent jamais se cacher face au danger, ni fuir lorsqu'un ami ou un allié combat encore.

Rôdeur : Les obligations des rôdeurs sont les mêmes que celles concernant les guerriers, mais ils doivent aussi se montrer respectueux de la nature, en ne tuant jamais un animal ou une plante sans raison.

Paladin : Le dharma d'un paladin est également très proche de celui d'un guerrier, mais le paladin ne doit jamais tolérer le mal. De plus, le paladin doit tou-

jours aider le faible ou le pauvre et être prompt à faire l'aumône aux mendiants.

Magicien : Les magiciens ne doivent jamais passer à côté d'une occasion évidente d'apprendre quelque chose sur les forces qui façonnent le monde ou sur la magie qui y est diluée.

Spécialiste : Bien que fondamentalement semblable à celui des magiciens, le dharma du spécialiste se voit infliger d'une obligation supplémentaire laissé à l'invention du MD et lié à son champ d'étude.

Prêtre : Le prêtre doit se dévouer au culte de son dieu et ne doit jamais laisser une insulte à sa foi sans vengeance. Il doit tenter de recruter des fidèles pour son dieu à chaque fois que c'est possible. Des religions particulières peuvent imposer des tâches supplémentaires à ces personnages.

Druide : Le personnage druide doit agir d'une façon qui s'accorde toujours au monde naturel qui l'entoure. Il ne doit jamais blesser ni détruire des plantes ou des animaux sans une bonne raison.

Roublard : Les roublards doivent tenter d'accroître leur fortune (en général à leur propre avantage, mais à l'occasion pour une cause ou pour aider quelqu'un d'autre). Ils ne doivent jamais laisser une victime potentielle ou une richesse qui les invite sans y toucher.

Voleur : Les voleurs ont le même dharma que les roublards, mais ils doivent se fier à la ruse, la discrétion, la tricherie ou à quoi que ce soit d'autre que la force brute pour atteindre leurs buts à chaque fois que c'est possible.

Barde : Un barde doit servir à distraire et à enrichir spirituellement. Il doit poursuivre la connaissance sous la forme de contes et de chansons, et non à la façon rigide d'un magicien. Il ne doit pas laisser passer la chance de raconter aux autres les merveilles qu'il a vues et les contes qu'il a entendus.

Si une situation opposant aux obligations dharmiques de l'alignement d'un personnage celles de sa classe se produit, le fait de violer les obligations de l'une des deux parties est toujours une rupture de son dharma et a pour conséquence les pénalités au karma soulignées plus loin. Si un personnage bi ou multi-classé est sous le coup d'obligations dharmiques contradictoires, la même règle s'applique.

Chaque fois qu'un personnage avance d'un niveau, il reçoit un point de karma. De plus, un joueur qui effectue un travail vraiment remarquable en jouant le rôle de son personnage en remplissant les obligations de son dharma, tel que trouver une façon intelligente de remplir des obligations dharmiques contradictoires entre son alignement et sa classe, peut recevoir un point supplémentaire de karma (jamais plus d'un par séance de jeu). Si un personnage enfreint de façon évidente son dharma (comme un personnage loyal bon s'impliquant dans un vol), il perd un point de karma (il n'y a pas de limite au nombre de points qui peuvent être perdus de cette façon).

Après la mort d'un personnage, le joueur ne tire pas un nouveau personnage. Au lieu de cela, il consulte la rangée correspondant à son nombre de points de karma sur la table de réincarnation ci-dessous et lance ensuite 2d6 pour voir en quoi il se réincarne (les ascètes modifient leur jet par +2) :

Table de réincarnation

Points de karma	Jet de 2d6				
	2	3-5	6-8	9-11	12
0	limace	kobold	gobelin	orque	gnoll
3-5	kobold	gobelin	orque	gnoll	humain
6-10	gobelin	orque	gnoll	humain	humain*
11-15	orque	gnoll	humain	humain*	humain**
16-20	gnoll	humain	humain*	humain**	humain***
21+	humain	humain*	humain**	humain***	nirvāna

Limace : Le personnage est ôté du jeu et le joueur doit en tirer un nouveau.

Kobold, gobelin, orque, gnoll : Le personnage se réincarne en un monstre du type indiqué. Reportez-vous aux règles de création de nouvelles races de PJ dans le *Guide du Maître*. L'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de l'ancien personnage sont transférés dans le nouveau (en accomplissant tous les ajustements nécessaires impliqués par la race) et on tire à nouveau toutes les autres valeurs.

Humain : Le joueur transfère l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de son ancien personnage au nouveau personnage. Il faut tirer à nouveau toutes les autres valeurs. Le personnage commence au niveau un de la (les) même(s) classe(s) que le personnage précédent.

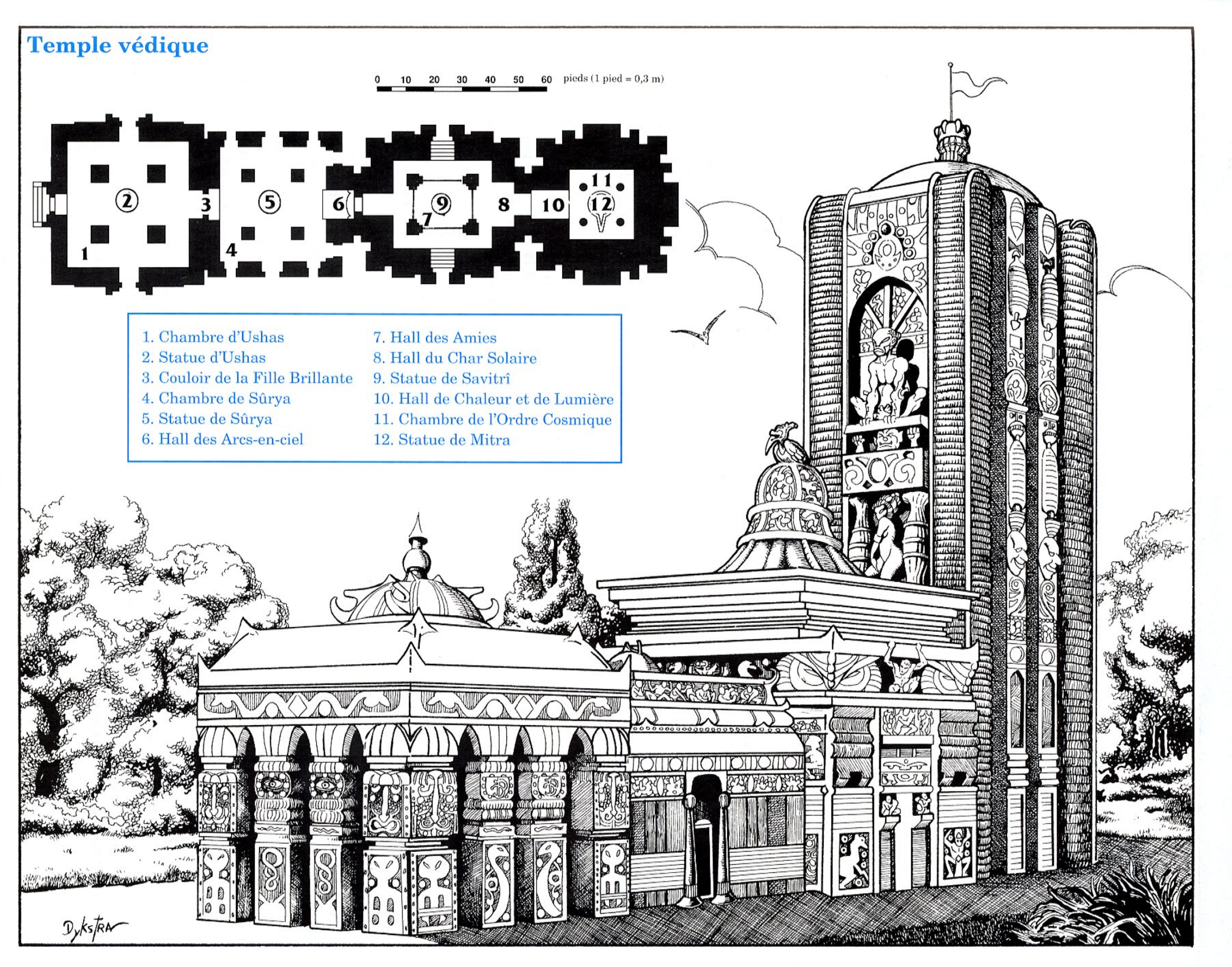
Humain* : Le joueur transfère l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de son ancien personnage au nouveau et tire à nouveau toutes les autres valeurs. Le nouveau personnage conserve la (les) même(s) classe(s) que le personnage précédent, mais il commence à 1d4 niveaux de celui du personnage précédent.

Humain :** Le joueur transfère tous les scores des caractéristiques de son ancien personnage au nouveau, commençant dans la (les) même(s) classe(s) et à un niveau en dessous de celui du précédent personnage.

Humain* :** Le joueur peut ajouter 1d4 point à un seul score quelconque de caractéristique de son ancien personnage (jusqu'à un maximum de 18) et il transfère ensuite tous les scores des caractéristiques de son ancien personnage au nouveau. Le nouveau personnage commence au même niveau que l'ancien et il conserve la (les) classe(s) du personnage précédent.

Nirvāna : Le personnage atteint l'unité avec Brahmā et est retiré du jeu. On génère un personnage totalement nouveau pour remplacer l'ancien, mais ce nouveau personnage reçoit un modificateur de +2 à tous ses jets de sauvegarde.

La réincarnation se produit dans un délai d'une journée et le réincarné n'a que de vagues souvenirs de sa vie précédente. Tous les points de karma du personnage précédent sont perdus et le nouveau personnage commence à 0 points de karma. Si un sort de *rappel à la vie* ou du même genre est utilisé sur le corps du personnage précédent, la réincarnation et l'ancien personnage meurent et ils sont retirés du jeu.


Temple védique
0 10 20 30 40 50 60 pieds (1 pied = 0,3 m)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
1. Chambre d'Ushas
2. Statue d'Ushas
3. Couloir de la Fille Brillante
4. Chambre de Sûrya
5. Statue de Sûrya
6. Hall des Arcs-en-ciel
7. Hall des Amies
8. Hall du Char Solaire
9. Statue de Savitrî
10. Hall de Chaleur et de Lumière
11. Chambre de l'Ordre Cosmique
12. Statue de Mitra
Dykstra



Brahmã est aussi connu sous les noms de Hiranyagarbha, Prajãpati (tous deux utilisés vers la fin de l'Age Védique) et de beaucoup d'autres. Ici, nous utiliserons Hiranyagarbha et Prajãpati de manière interchangeable. Brahmã est l'esprit universel qui englobe toute l'existence et l'essence divine qui est cachée en tous les êtres et de laquelle tous les êtres sont une partie. Tout ce qui existe — les dieux, les hommes, les animaux, les plantes et même les pierres — est simplement une manifestation de Brahmã.

Selon la légende, au commencement il n'y avait que les eaux. Des eaux fut formé un œuf d'or (Hiranyagarbha). Prajãpati sortit de l'œuf, en prononçant les sons "bhur", "bhuvah" et "svark", créant de cette manière la terre, l'air et le ciel. Prajãpati/Brahmã a tous les pouvoirs que possède n'importe quel dieu ou homme de la mythologie indienne, car toute chose est une partie de lui. Brahmã est, sous sa forme véritable, doté d'un visage sur chacun des cotés de sa tête. Il existe également un emplacement vacant au sommet de sa tête, là où se trouvait un cinquième visage, avant qu'il n'ait été brûlé par le regard du dieu Shiva.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il voie et entende tout, Brahmã est un dieu distant, et il ne s'impliquera dans les affaires des hommes que si l'existence elle-même (c'est à dire Brahmã lui-même) est menacée.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC toutes choses ; SY tête à quatre visages.

Avatar de Brahmã

(guerrier, magicien, prêtre et roublard 20)

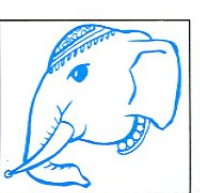
L'avatar de Brahmã peut prendre n'importe quelle forme, mais il apparaît le plus souvent comme un homme à quatre bras et à quatre visages. Il peut faire appel à n'importe quelle école de magie ou sphère pour ses sorts. Dans ses quatre mains, il tient quatre armes différentes, chacune infligeant 1d10 points de dégât : un cimeterre, une dague, une masse et une épée courte.

For 21	Dex 21	Con 21
Int 21	Sag 21	Cha 21
VD 20	TA n'importe laquelle	RM 50%
CA -5	DV 20	PV 172
#AT 4	TAC0 -1	Dg 1d10 (toute arme) +9

Att/Déf spéciales : L'avatar de Brahmã ne peut être blessé que par des armes ou des sorts magiques. L'attaquant subit aussi les dégâts ou les effets du sort infligés à l'avatar (car l'attaquant est une partie de Brahmã).

Devoirs du Clergé

Brahmã n'a pas de prêtres dans le sens habituel, car il est en général adoré à travers une de ses manifestations, comme par exemple un autre dieu. Cependant, tous les ascètes cherchant la lumière spirituelle ; peuvent être considérés comme des prêtres de Brahmã. Par conséquent quiconque voulant l'adorer directement doit devenir un ascète. Les conditions pour devenir un ascète sont traitées dans l'introduction de ce chapitre.



Indra, également connu au début des temps védiques sous le nom de Parjanya, est le dieu de l'atmosphère, des tempêtes et du combat. Il est la personnification de l'action agressive, étant un grand amoureux de la guerre. C'était le chef des dieux védiques quand les Aryens entrèrent pour la première fois en Inde. Indra surveille toujours la moindre bataille avec un grand intérêt, et ne peut souvent pas résister à envoyer son avatar pour y participer aux côtés du camp qui s'est révélé lui être le plus dévoué. Il a le pouvoir de relever ceux qui ont été tués au combat et possède un contrôle complet sur tout ce qui se produit dans l'air, comme les tempêtes, la pluie, le vent et en particulier le tonnerre et la foudre. Indra est, sous sa forme véritable, un homme musclé aux bras inhabituellement longs et à la peau rouge. Sa demeure céleste se trouve au sommet du Mont Méru, mais on le voit le plus souvent à travers les airs montant son gigantesque éléphant blanc.

Comment jouer son rôle : Indra est arrogant, égoïste, jaloux et complètement amoral. Il montre également une prédisposition à la gloutonnerie (particulièrement lorsque c'est la boisson qui est concernée) et un amour pour tous les autres plaisirs de la chair. Lorsqu'un fidèle, qui l'honore régulièrement avec des fêtes tapageuses, est sur le point d'entrer dans une bataille désespérée, il y a 5% de chances pour qu'Indra envoie son avatar pour l'aider. Les présages d'Indra apparaissent sous la forme de tempêtes, d'éclairs ou de vent.

Caractéristiques : AL cm ; ALF chaotique mauvais et guerriers ; ZdC climat, bataille ; SY éléphant blanc.

Avatar d'Indra

(guerrier 18, druide 14)

L'avatar d'Indra prend la forme d'un guerrier à la peau rouge et aux bras dégingandés. Il peut faire appel aux sphères Elémentaire ou du Climat pour ses sorts.

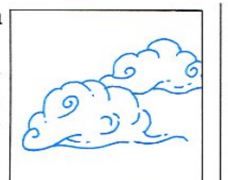
For 20	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 30%
CA -3	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d12 +5 (épée) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar porte une *lame de flammes +5* qui peut être utilisée pour enflammer des objets de la même manière qu'une *langue de feu.* Il porte une armure magique en or qui le protège de toutes les attaques de projectiles non magiques. Il dispose également d'un arc avec lequel il peut lancer des éclairs causant 2d10 points de dégât et ayant une portée de 915 mètres. La magie de cette arc supprime tous les modificateurs négatifs dus à la portée.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Indra doivent prendre une part active à de nombreuses batailles, et ne jamais reculer devant une occasion d'engager un combat.

Obligations et Pouvoirs : CR Standard ; AL cm ; AP toutes ; RA a ; SI Combat, Elémentaire, Garde, Soins, Conjuration* et Climat ; PC 10) *rappel à la vie* sur tout individu tué au combat (avant que ne soient faits les jets pour la réincarnation) ; RM repousser.



Vãrunã est le gardien de la rita (l'ordre cosmique) et le seigneur du ciel. En tant que défenseur de l'ordre physique et moral, il est le protecteur des serments et le juge divin. Observateur constant des actions humaines, Vãrunã est si vigilant et sévère dans l'exécution de ses obligations que les êtres qui violent leur dharma sont sûrs de souffrir de leurs imprudences, ce qui en fait le dieu le plus craint de tous le panthéon védique. Il a le pouvoir de voir ce que fait tout être à n'importe quel moment. En regardant dans le cœur d'un être, Vãrunã sait toujours si l'être est parfaitement honnête et s'il viole ou non son dharma. Vãrunã est, sous sa forme véritable, le ciel.

Comment jouer son rôle : Voyant et entendant tout, il est par conséquent impossible de lui cacher quoi que ce soit. Il déteste particulièrement les personnages loyaux qui brisent leurs serments et il ne manque jamais de les punir pour avoir violé leur dharma, cela ne s'appliquant pas aux chaotiques ou aux neutres parjures. Les présages de Vãrunã prennent en général une forme céleste, comme l'apparition d'une comète, d'une boule de feu ou une éclipse.

Caractéristiques : AL ln ; ALF ln ; ZdC ordre cosmique, dharma ; SY nuages.

Avatar de Vãrunã

(prêtre 20)

L'avatar de Vãrunã est un homme au visage sévère portant une masse en ébène. Il peut faire appel aux sphères de Charme, de Combat, de Divination, de Garde, de Protection, du Soleil et de Conjuration pour ses sorts.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 20	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 25%
CA -2	DV 20	PV 160
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d10 (masse) +7

Att/Déf spéciales : Tout être touché par la masse de l'avatar perd 1d4 points de karma (si cette règle optionnelle est utilisée). De plus, toute créature non loyale approchant à moins de 3 mètres de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir apeurée loin de l'avatar.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Vãrunã servent souvent de juges ou d'hommes de loi. Sous peine de perdre leur statut de prêtres, ils doivent toujours tenir leur parole. Ils ne peuvent en aucun cas participer ou fermer les yeux sur une quelconque forme de rébellion contre l'autorité établie.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL ln ; AP masse, marteau, fléau ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Combat*, Divination, Garde*, Soins, Protection et Soleil ; PC 5) *connaissance des alignements*, 10) *détection des mensonges* (pas de jet de sauvegarde) ; RM néant.



Comme Sûrya et Savitrî, Mitra est l'une des multiples divinités solaires védiques. Il personnifie les aspects bénéfiques du soleil, fournissant la lumière et la chaleur et faisant pousser les plantes. Mitra aide également Vãrunã à sauvegarder la rita (l'ordre cosmique) en éclairant de sa lumière tout ce qui se passe sur terre, en présidant aux amitiés et en ratifiant les contrats. Il a le pouvoir d'illuminer de sa lumière tout endroit de la terre, de fournir de la chaleur lorsqu'il fait froid et de faire pousser les plantes. Mitra est, sous sa forme véritable, la chaleur et la lumière du soleil.

Comment jouer son rôle : Comme pour Vãrunã, le premier souci de Mitra est la rita, l'ordre cosmique de l'univers. Au cours des heures de la journée, il surveille constamment toute violation du dharma qui pourrait perturber l'ordre. Il est particulièrement soucieux des promesses contractuelles et des obligations liant les amis entre eux et il envoit souvent une chaude lumière blanche sur toute personne commettant un acte qui viole ces obligations.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb ; ZdC amitié, contrats, chaleur, lumière, croissance ; SY une plante dans le soleil.

Avatar de Mitra

(guerrier 16, magicien 14)

L'avatar de Mitra prend l'aspect d'un homme à trois bras fait d'une lumière céleste (d'où sa résistances aux armes normales). L'avatar peut faire appel aux écoles de magie Abjuration, Conjuration/Convocation et Invocation/Evocation pour ses sorts.

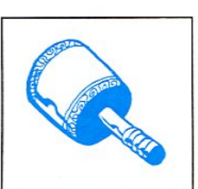
For 19	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 18	Cha 17
VD 15	TA 1,80 m	RM 25%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d10 (épée) +7

Att/Déf spéciales : La *lame de lumière* de l'avatar tranche toute armure si la CA du porteur n'est pas meilleure que 5. Il ne peut être touché que par la magie ou des armes magiques. L'avatar peut projeter par ses yeux deux rayons d'intense chaleur qui causent 3d12 points de dégât de feu (jet de sauvegarde contre le souffle pour en réduire les dégâts de moitié).

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Mitra doivent cultiver de grands jardins et garder une lampe ou une chandelle allumée à tout moment dans leurs demeures. Ils doivent être des amis loyaux, et l'on fait souvent appel à eux pour servir de juges dans les querelles concernant des contrats.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP toute arme de feu, bâton, gourdin ; RA a ; SI Générale, Charme, Création, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale, Protection et Soleil ; PC 1) *lumière*, 10) *détection des mensonges* (active en permanence) ; RM repousser.



Ayant été le premier homme à mourir, Yama est devenu le maître et le juge des morts. Son palais (Yamasadena) et sa ville (Yamapura) se situent dans l'extrême sud. Entre le pays des vivants et son royaume coule la rivière sanglante Vaitarani, que toutes les âmes doivent traverser dans leur chemin jusqu'au siège du jugement de Yama. Après avoir considéré les actions effectuées dans sa vie par l'âme, Yama décide de la forme que devra prendre son nouveau corps. Lorsque le jugement de Yama est rendu, l'âme rejoint son nouveau corps dans le monde des vivants. (parfois, dans le cas des esprits très méchants, ce voyage emmène l'esprit à travers 21 enfers de feu, de saleté, de vents glacés, d'épines, etc.). Seuls ceux ayant atteint l'unité avec Brahmã échappent au jugement de Yama. Yama a le pouvoir de voir l'histoire entière d'un homme en un seul regard. C'est, sous sa véritable forme, un homme à la peau verte et aux yeux couleur de cuivre. Il est en général habillé en rouge, et on le voit souvent monté sur son buffle géant.

Comment jouer son rôle : Les obligations de Yama en tant que juge des morts le tiennent trop occupé pour interférer dans les affaires humaines. Aucune somme de prières ou d'implorations de la part d'un mortel n'influencera son jugement, bien qu'il ait souvent tendance à écouter l'avis d'un autre dieu en ce qui concerne le destin d'un mort. Ceux qui sont proches de mourir reçoivent souvent la visite d'un de ses chiens à quatre yeux, d'un hibou ou d'un pigeon.

Caractéristiques : AL ln ; ALF ln ; ZdC jugement des morts ; SY masse rouge.

Avatar de Yama
(nécromancien 16)

L'avatar de Yama est un jeune homme à la peau légèrement verdâtre qui porte des robes rouges. Il peut faire appel à l'école de magie de Nécromancie pour ses sorts.

For 18/76	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 (dague) +4

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par la dague de Yama doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort, sous peine de mourir. Ses robes le protègent de toutes les attaques fondées sur le feu, la chaleur, la lumière ou l'électricité.

Devoirs du Clergé

Ceux qui adorent Yama sont responsables de la préparation des âmes et des corps des morts pour la crémation. Ils ne doivent jamais laisser un être intelligent mort sans crémation, ou bien ils risquent la perte temporaire de leurs capacités de sorts.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL ln ; AP hache ; RA a ; SI Générale, Création*, Divination*, Elémentaire*, Soins et Nécromancie ; PC 1) *altération des feux naturels*, 3) *flammes*, 8) *communication avec les morts*, 15) suivre la trace de n'importe quel esprit réincarné jusqu'à son nouveau corps ; RM commander.



Agni est le dieu du feu, condamné à consumer tout ce qu'il touche. En brûlant la marque de la culpabilité antérieure, il est aussi le dieu qui dispense l'immortalité à ceux qui ont atteint l'unité avec Brahmã. Il fait fonction de médiateur entre les hommes et les dieux en servant de feu sur les autels dans les sacrifices. Agni a le pouvoir de créer du feu là où il le désire sur la terre et de contrôler n'importe quelle flamme, n'importe où. Il peut changer sa véritable forme à volonté, mais il garde toujours une peau rouge. Parfois, il a un visage, trois jambes et sept bras et sept langues. D'autres fois, il a jusqu'à sept visages, trois bras et deux jambes.

Comment jouer son rôle : Agni est un dieu bienfaisant et il est disposé à être invité même dans les plus pauvres demeures. Lorsqu'il est imploré par un de ses adorateurs, il y a un pourcentage de chances égal au nombre de points de karma du fidèle (ou égal à 5% si vous n'utilisez pas les règles optionnelles du karma) qu'Agni envoie son avatar pour l'aider. Le fait d'abuser de la bienveillance du dieu permet sans aucun doute d'encourir sa colère. Les présages d'Agni se voient toujours dans les feux.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb ; ZdC feu, messages ; SY flammes.

Avatar d'Agni
(guerrier 16, prêtre 10)

L'avatar d'Agni est un grand homme à la peau rouge avec sept visages et trois bras. En plus de sa hache rouge, il porte un éventail qu'il peut utiliser pour créer des vents (comme un sort de *rafale*). Il fait appel à la sphère Elémentaire (sorts de feu uniquement) pour lancer ses sorts.

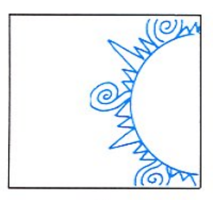
For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 2,10 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d12 (hache) +7

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par la hache rouge et luisante d'Agni doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de prendre feu. Ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde subissent 1d10 points de dégât supplémentaires pendant chaque round et ne peuvent pas lancer de sorts, combattre ou faire quoi que ce soit d'autre, que de se rouler sur le sol jusqu'à ce que les flammes soient éteintes. Ces flammes ne peuvent être soufflées que par des moyens magiques ; l'eau ordinaire (ou bénite) n'a aucun effet sur elles. L'avatar peut souffler du feu une fois par tour, causant 5d10 points de dégâts.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Agni doivent conserver un feu brûlant dans leurs demeures à tout instant. Ils ne doivent jamais laisser un mendiant avoir faim, et ils doivent aider les pauvres à chaque fois qu'ils leur demandent.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL cb ; AP torche, hache, arc ; RA a ; SI Générale, Combat, Création*, Elémentaire, Soins, Protection et Soleil ; PC 1) *production de feu*, 5) *repousser les morts-vivants*, 10) immunité contre tous les dégâts dus à des feux non-magiques, 15) entendre tout ce qui est dit à portée d'oreille d'un feu (il faut spécifier la localisation du feu) ; RM spécial.



Sûrya est le dieu du soleil levant et couchant. Il est chargé d'amener la fin de la nuit et de réguler la fin du jour. On l'appelle souvent pour soigner les maladies et pour porter chance aux gens. Sûrya a le pouvoir de faire dormir un nombre quelconque d'êtres dont le niveau est inférieur au 20ème (jet de sauvegarde contre les sorts pour l'annuler). Il peut aussi voir tout événement se produisant à la lumière du soleil. Sous son aspect véritable, Sûrya est un homme à la peau rouge sombre et aux longs cheveux dorés. Il est doté d'un troisième œil au milieu du front et de quatre bras sur son torse. On le voit souvent conduisant son chariot à une roue, qui est tiré par sept chevaux (chacun d'une couleur différente de l'arc-en-ciel).

Comment jouer son rôle : Sûrya est un dieu généralement bienfaisant, qui porte occasionnellement (1%) chance à un de ses fidèles sous la forme de la possibilité de refaire un jet de dé important. Sûrya n'a que faire des voleurs, meurtriers et autres personnes de ce genre qui profitent en accomplissant leur travail dans l'obscurité. Les présages de Sûrya arrivent généralement à l'aurore sous la forme d'une illusion.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb ; ZdC matin et soir ; SY demi-soleil.

Avatar de Sûrya

(magicien 14, guerrier 14)

L'avatar de Sûrya est un jeune homme aux cheveux dorés avec un troisième œil au milieu du front. Il garde souvent ses bras supplémentaires cachés sous ses robes et il peut faire appel aux écoles de magie Illusion/Fantasme et Altération pour ses sorts.

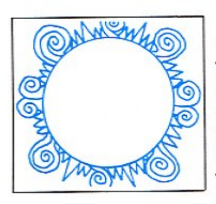
For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 16	TA 1,80 m	RM 15%
CA 0	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 3d8 (lame de lumière)

Att/Déf spéciales : Tout être se trouvant à moins de 3 mètres de la *lame de lumière* de l'avatar, quand elle est hors de son fourreau, doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être aveuglé pendant 1d10 tours. L'épée dissipe automatiquement tous les sorts d'illusion et de ténèbres dans un rayon de 6 mètres.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Sûrya doivent se lever à l'aurore et ne peuvent se coucher avant le crépuscule. La plupart d'entre eux servent de guérisseurs à la communauté.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP lance de fantassin ; RA a ; SI Générale, Charme*, Divination, Soins, Protection et Soleil ; PC 3) immunité à la maladie, 5) *guérison des maladies*, 10) *rayon de soleil* ; RM repousser.



Savitrî est le dieu du soleil pendant la journée. Il fait bouger et travailler toutes choses, monter et descendre les marées. Comme son complément Sûrya, il voit tout ce qui se produit sous la lumière du jour. Mais, à la différence de Sûrya, ce n'est pas toujours un dieu gentil ; ce qu'il voit le met parfois en colère, le faisant briller avec une intensité sans pitié, ou dissimuler sa glorieuse face au monde. Il a le pouvoir d'accorder la vie à n'importe quel objet inanimé (y compris un corps mort), de chasser la pourriture et la décomposition et de faire se déplacer n'importe quel objet à volonté. Savitrî est sous sa forme véritable un homme aux yeux, aux mains et la langue dorés. On le voit chaque jour conduire son chariot doré à travers le ciel.

Comment jouer son rôle : Savitrî est généralement un dieu bénéfique, mais il a mauvais caractère et il est prompt à punir les pêchés par une chaleur oppressante. Comme Sûrya, il méprise les voleurs, les meurtriers et autres personnes de ce genre qui profitent en accomplissant leur travail sous l'abri de la nuit et il n'aide jamais de tels personnages — même si cela signifie qu'il laisse des individus de plus grande valeur entre les mains de leur destin. Lorsqu'un de ses fidèles meurt, il y a une chance dont le pourcentage est égal aux points de karma de l'adorateur (ou égal à 5% si vous n'utilisez pas les règles optionnelles du karma) que Savitrî ramène cette personne décédée à la vie.

Caractéristiques : AL nb ; ALF nb ; ZdC vie, lumière ; SY plein soleil.

Avatar de Savitrî
(guerrier 16, prêtre 14)

L'avatar de Savitrî est un jeune homme à la figure agréable avec des yeux, des mains et une langue dorés. Il peut faire appel aux sphères de Création, Elémentaire et du Soleil pour ses sorts.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 16	Cha 18
VD 16	TA 1,80 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 2d10 (épée) +8

Att/Déf spéciales : Toute arme qui frappe Savitrî doit réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique sous peine d'être détruite. Toute armure entrant en contact avec l'épée de feu de Savitrî doit réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique sous peine de tomber en pièces.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Savitrî doivent garder en permanence une lumière brillant dans leurs demeures. Ils doivent toujours aider ceux qui ont été victimes des voleurs, des meurtriers et des autres criminels.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nb ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Création, Divination*, Elémentaire, Soins, Protection et Soleil ; PC 1) *lumière continuelle*, 10) *rappel à la vie* (avant que soient faits les tests de réincarnation), 15) *souffler du feu* (3d10 dégâts jusqu'à une portée de 9 mètres) ; RM repousser.



Soma est le dieu du jus de soma et de la lune, ainsi que le seigneur des étoiles et des plantes. Soma se manifeste dans la plante nommée soma, qui fournit un jus puissant qui donne des hallucinations aux hommes. A une époque toutes les castes d'hommes buvaient le jus de soma, mais lorsqu'on réalisa que cette boisson donnait un pouvoir divin, une longue vie et la perception de l'avenir, ce privilège fut réservé par la loi aux prêtres, aux rois et aux castes nobles. Les individus buvant au moins une dose de jus de soma par semaine y gagnent deux avantages : ils sont immunisés à toutes les formes de maladies non magiques, et leur Constitution est augmentée d'un point. Ces effets se dissipent à la fin du 7ème jour sans prise de jus de soma, mais sont récupérés aussitôt que l'individu en reprend une dose. Sous sa forme véritable, Soma est la lune, bien qu'il puisse se manifester sous de nombreux aspects différents (tels qu'un taureau, un géant ou un oiseau).

Comment jouer son rôle : Bien qu'il soit en général bienveillant, Soma est plutôt vaniteux et fier. C'est un grand collectionneur de belles choses, car il pense que ces objets se reflètent bien sur lui. Lorsque des fidèles attitrés boivent le jus de soma, il y a 5% de chances pour que l'hallucination qui en résulte contienne une communication utile de Soma lui-même. Les présages de Soma viennent toujours sous la forme d'hallucinations provoquées par le soma.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb ; ZdC lune, plantes, prophétie ; SY lune.

Avatar de Soma
(illusionniste 18)

L'avatar de Soma apparaît habituellement sous la forme d'un grand géant à la peau argentée. Il peut faire appel à l'école de magie Illusion/Fantasme pour ses sorts.

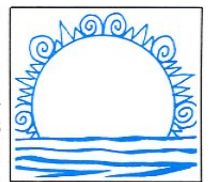
For 18	Dex 19	Con 19
Int 19	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 2,40 m	RM 25%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d4 (dague) +2

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par la dague de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de croire qu'il est mort. Cette illusion dure 1d10 tours, au cours desquels le personnage est réellement hors jeu. A chaque fois qu'un attaquant frappe l'avatar de Soma, il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de croire que son attaque n'a pas réussi à causer de dégâts.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Soma sont les cultivateurs et les gardiens du jus de soma. D'après la loi, c'est leur tâche d'interdire à tous, sauf aux prêtres, rois et membres des castes nobles de boire le jus de soma. On sait toutefois que, pour une bonne cause, ils peuvent violer la loi.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL cb ; AP faucille, lance de fantassin, hache ; RA a ; SI Générale, Animale*, Charme*, Divination, Soins, Végétale et Protection ; PC 1) *croissance végétale*, 10) *orientation*, 15) *illusion programmée* ; RM néant.



Ushas est la déesse de l'aurore, la fille brillante et toujours jeune des cieux. Chaque matin, elle repousse les esprits mauvais qui se sont rassemblés pendant la nuit, elle éveille les dieux et toutes les créatures vivantes, et ensuite elle ouvre les portes du ciel pour laisser Sûrya entrer dans le monde. Après que Sûrya ait amené le soleil levant et qu'il l'ait confié au chariot à une roue de Savitrî, Ushas conduit les chevaux de Savitrî à travers le ciel. Aucune chose mauvaise ne peut se tenir ou approcher à moins de 160 kilomètres d'Ushas. Elle a aussi le pouvoir de faire se réincarner n'importe quel être mort dans un nouveau corps de son choix, de réveiller n'importe quelle créature de n'importe quel type de sommeil, et d'ouvrir n'importe quel porte ou portail, quelle que soit la façon dont il ou elle est verrouillée. Sous son aspect véritable, Ushas est une superbe femme à la peau claire.

Comment jouer son rôle : Ushas est une divinité bienveillante qui protège l'espèce humaine contre les esprits mauvais, particulièrement ceux qui sont associés à la nuit. Il y a 5% de chances qu'elle envoie son avatar à quiconque (excepté les voleurs) a besoin d'aide alors qu'il combat des êtres mauvais surnaturels. Les présages d'Ushas se produisent souvent sous la forme de couleurs vives dans le ciel de l'aurore (par exemple, le rouge pour la violence imminente, le noir pour le mal qui approche, l'or pour l'arrivée d'un héros, etc.).

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb ; ZdC lumière, vigilance, serrures ; SY soleil levant.

Avatar d'Ushas (prêtre 16)

L'avatar d'Ushas prend la forme d'une femme magnifique. Elle peut faire appel aux sphères de Charme, de Soins, de Protection et du Soleil pour ses sorts.

For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 19	Cha 20
VD 15	TA 1,80 m	RM 20%
CA 2	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d8 (bâton) +4

Att/Déf spéciales : Tout être intelligent se trouvant à moins de 3 mètres de l'avatar d'Ushas doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être *charmé* (comme avec le sort) par sa beauté incroyable. L'avatar peut aussi lancer un rayon brillant de lumière dorée à partir de son bâton, jusqu'à une distance de 30 mètres. Ce rayon touche toujours sa cible, lui infligeant 4d8 points de dégât. Ceux qui sont touchés doivent aussi réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être aveuglés pendant 1d10 rounds.

Devoirs du Clergé

Les prêtresses d'Ushas doivent être des femmes. Elles saluent l'arrivée du jour nouveau avec des chansons et de la musique, et elles ne doivent jamais battre en retraite devant le mal.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais Charisme de 16 ou plus ; AL lb ; AP bâton ; RA a ; SI Générale, Charme, Création, Divination*, Garde, Soins, Protection et Soleil ; PC 1) *lumière*, 15) tous les êtres mauvais se trouvant à moins de 3 mètres de la prêtresse doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou s'enfuir ; RM repousser (comme si elle était 5 niveaux au dessus du sien).



Il ne faut pas confondre Shiva avec le dieu Hindou "Çiva le Destructeur", qui est un mélange de nombreux dieux plus anciens. Shiva est une manifestation si importante de Rudra (le dieu destructeur des tempêtes et des maladies) qu'on peut l'envisager comme une divinité distincte. Shiva est le pouvoir incarné, un ascète féroce qui emmène de façon répétée le monde au bord de l'annihilation en dansant dans le feu. Il est la force négative du cosmos, détruisant tout ce qu'il touche de façon à ce que cela puisse être réincorporé dans l'unité avec l'esprit du cosmos. Tout ce que Shiva touche est complètement annihilé et ne peut en aucun cas être reconstruit, ressuscité ou réincarné. Sous sa forme véritable, Shiva est un homme avec quatre bras et trois yeux, portant en général une peau de tigre et un collier en serpent.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il soit déterminé à détruire toute forme d'existence, Shiva ne se considère pas comme mauvais. Il est plutôt en train d'essayer de ramener tout dans l'unité avec l'esprit cosmique. C'est un dieu impersonnel qui répond rarement aux prières, mais il envoie parfois son avatar pour défendre un de ses temples.

Caractéristiques : AL nm ; ALF nm ; ZdC destruction ; SY tête de cobra.

Avatar de Shiva

(guerrier 20, magicien 15)

L'avatar de Shiva prend la forme d'un homme très grand avec quatre bras et trois yeux. Au fur et à mesure qu'il marche, le sol disparaît sous ses pas. Il peut faire appel à l'école de magie Altération pour ses sorts.

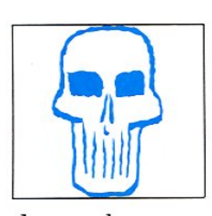
For 21	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 18
VD 18	TA 2,10 m	RM 25%
CA -4	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 2d10 (épée) +9

Att/Déf spéciales : Tout ce qui est touché par le cimeterre de l'avatar, ou qui touche l'avatar, doit réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration (objets) ou la mort (êtres). L'échec signifie que l'objet ou l'être a été désintégré et ne peut être reconstitué (ou ressuscité ou réincarné). L'avatar peut utiliser ses bras supplémentaires pour lancer un sort par round, même quand il est engagé en combat de mêlée. Son troisième œil tire un rayon d'annihilation portant jusqu'à 30 mètres qui touche comme une arme à projectile, et qui a les mêmes effets qu'un coup de son cimeterre.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Shiva sont remarquables par leur danse mensuelle dans le feu. Après avoir parcouru la région à la recherche de sacrifices (qui impliquent toutes choses depuis les meubles jusqu'aux êtres vivants), les prêtres passent plusieurs heures à danser dans un gigantesque feu de joie. Ils achèvent cette cérémonie en jetant dans le feu tout ce qu'ils ont collecté.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nm ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Divination, Elémentaire, Nécromancie, Soleil et Climat ; PC 1) immunisé aux dégâts dus au feu ; RM diriger (en atteignant le 10ème niveau).



Connue également sous le nom de Mère Noire, Kãlî est une étrange et terrible déesse, presque aussi ancienne que l'Inde elle-même. Elle est la personnification de l'énergie, aussi bien créatrice que destructrice. En cela, c'est une créatrice de vie, semblable aux déesses mères de nombreuses cultures. Mais elle mange également ses propres fils et elle détruit la vie qu'elle crée, étant presque unique dans cet aspect de son être. Kãlî irradie un *charme* particulier (comme le sort) sur les hommes, et elle est aimée comme la belle et horrible mère donneuse et preneuse de vie. Kãlî a le pouvoir de créer des êtres vivants à partir de matériaux inertes et le pouvoir de tuer toute créature, d'une simple pensée. La forme véritable de Kãlî est une femme à quatre bras, aux yeux rouges, au visage squelettique, et au corps souillé de sang. Il est rare qu'elle porte le moindre vêtement en dehors d'une jupe faites de plusieurs mains.

Comment jouer son rôle : Kãlî se complaît à la fois dans le meurtre et la création, car tous deux sont des expressions de l'énergie essentielle qu'elle personnifie. Elle est capable d'envoyer de façon égale (5%) son avatar pour aider une femme à enfanter ou un meurtrier en danger. Les présages de Kãlî viennent souvent sous la forme de visions terribles ou de rêves merveilleux.

Caractéristiques : AL cm ; ALF cm ; ZdC vie et mort ; SY crâne.

Avatar de Kãlî **(guerrier 16, voleur 16)**

L'avatar de Kãlî est une belle femme à quatre bras, à la peau sombre et aux proportions voluptueuses. On la voit rarement au cours des heures diurnes.

For 19	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 12	Cha 19
VD 15	TA 1,80 m	RM 20%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d10 (épée) +7

Att/Déf spéciales : Tout homme qui embrasse l'avatar de Kãlî tombe sous sa domination totale — sans jet de sauvegarde. Cet effet dure tant que l'avatar n'est pas détruit. Si jamais l'avatar doit attaquer et qu'il n'a pas été détecté (parce qu'il est caché, ou déguisé), la victime subit un modificateur de -5 à son jet de surprise. Un membre d'un groupe surpris sera isolé et devra réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être immédiatement tué par étranglement, quand l'avatar glisse une corde à nœuds autour de sa gorge. Quiconque est touché par l'épée de Kãlî doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être tué.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Kãlî sont les membres du culte secret et meurtrier du thagna. Ils sont tous des membres importants et très respectés dans leur communauté, où ils mènent une double vie, en se glissant furtivement de nuit à l'extérieur pour prouver leur dévotion à Kãlî en étranglant d'innocents voyageurs avec leurs cordes à nœuds.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais il faut aussi remplir les pré-requis des voleurs ; AL cm ; AP corde à nœuds, gourdin et toutes armes ne faisant pas couler le sang ; RA g ; SI Générale, Charme, Combat, Création, Soins et Nécromancie ; PC 1) mouvements silencieux et se cacher dans l'ombre comme un rôdeur du même niveau, 10) *devenir invisible* ; RM repousser.



Brishapati est le professeur des dieux, le seigneur de la prière et le prêtre céleste. Il est la sagesse incarnée, et c'est lui qui enseigna à Indra les arts du gouvernement de façon à ce qu'il puisse diriger les dieux, quand les Aryens entrèrent en Inde pour la première fois. De façon à pouvoir enseigner les vertus de la vie séculaire à ses compagnons divins, il écrivit un traité sur la vie après le mariage et a personnellement guidé la main des prêtres de ce monde qui mirent au point l'ancien code des lois qui porte son nom. Sous sa forme véritable, Brishapati a sept bouches, des cornes acérées, une centaine d'ailes et il est en général armé en même temps d'une hache et d'un arc.

Comment jouer son rôle : Brishapati se préoccupe principalement de l'enseignement aux hommes de la façon de vivre bien et sagement. Il envoie souvent son avatar pour servir de conseiller aux rãjas de valeur. On sait également que Brishapati a envoyé son avatar à des rãjas particulièrement cruels ou ineptes, espérant leur montrer les erreurs de leurs attitudes. Les présages de Brishapati prennent la forme d'inspirations et de projets soudains.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb ; ZdC sagesse, culte ; SY plume et rouleau.

Avatar de Brishapati **(prêtre 18)**

L'avatar de Brishapati prend la forme d'un vieux sage. Il peut faire appel à toutes les sphères pour ses sorts. S'il est agressé, l'avatar ne se défendra pas, car il n'utilise ses armes que pour défendre un être mortel se trouvant attaqué.

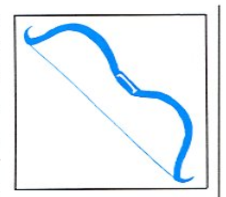
For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 20	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 15%
CA 2	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d8 (hache) +6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Brishapati porte un arc qui lance des flèches de lumière brillante, aveuglant ses cibles pendant 1d10 jours (jet de sauvegarde contre la paralysie pour l'empêcher). Tandis qu'il porte son arc, Brishapati ne peut être touché par aucune créature dont la Sagesse est inférieure à 16.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Brishapati servent de professeurs ou, lorsque c'est possible, de conseillers auprès des nobles. Ils doivent maintenir les lois de leur communauté, même lorsque ces lois sont créées par des hommes mauvais dans un but mauvais (bien que, dans de tels cas, ils doivent utiliser tous les moyens légaux à leur portée pour montrer aux législateurs mauvais les erreurs de leur conduite). Ils ne peuvent prendre les armes que pour la défense loyale d'un autre être.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP hache, arc ; RA a ; SI Générale, Charme, Divination, Soins et Protection ; PC 1) *connaissance des alignements*, 10) *pressentiment* ; RM néant.



Rudra est le dieu des tempêtes et de la maladie, le pourvoyeur de mort et la divinité mauvaise qui se nourrit des corps de ceux qui ont été tués au combat. Mais, ayant le pouvoir de *contamination*, il a aussi la capacité de les soigner — bien qu'il utilise bien trop rarement cette capacité. Rudra est aussi un seigneur des animaux, doté de la capacité de répandre parmi eux la maladie comme la vitalité. Il porte un grand arc noir qui tire des flèches invisibles vecteurs de maladie. Il a le pouvoir de créer à volonté une tempête. Sous sa véritable forme, Rudra est un homme à la peau rouge et au cou bleu.

Comment jouer son rôle : Rudra se complaît à répandre la maladie. Quand il n'est pas en train de terroriser une partie de l'Inde avec une terrible tempête, il est occupé à tirer ses flèches invisibles porteuses de maladie sur les mortels infortunés. Si on l'adore de manière appropriée, en lui sacrifiant une vache sur une terre désolée, on peut persuader Rudra de lancer ses flèches sur une communauté particulière. Les présages de Rudra prennent souvent la forme d'une maladie ou d'une tempête imprévue.

Caractéristiques : AL nm ; ALF nm ; ZdC orages, maladie ; SY arc noir.

Avatar de Rudra **(voleur 15, magicien 10)**

L'avatar de Rudra prend l'aspect d'un paria affligé d'une terrible maladie cutanée. Il peut faire appel aux écoles de magie Altération ou Illusion/Fantasme pour ses sorts.

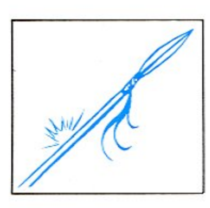
For 18	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 16
VD 15	TA 2,10 m	RM 15%
CA 2	DV 15	PV 120
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d8 (épée) +2

Att/Déf spéciales : Tout être touché par l'avatar de Rudra doit réussir un jet de sauvegarde contre la maladie sous peine de contracter une maladie pourrissante qui réduit de façon permanente le Charisme et la Constitution de la victime de 1d4 points par round. Une *guérison des maladies* stoppera la maladie, mais ne rendra pas les points de Charisme et de Constitution perdus. L'avatar de Rudra porte un arc qui tire des flèches causant le même effet.

Devoirs du Clergé

A la différence de la plupart des prêtres, les clercs de Rudra se soucient rarement d'invoquer leur divinité. Au lieu de cela, ils consacrent la plupart de leurs efforts à accomplir des rites conçus pour satisfaire leur dieu, de façon à ce qu'il se tienne à l'écart et laisse leurs demeures tranquilles.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nm ou nb ; AP arc, gourdin ; RA a ; SI Générale, Animale, Divination, Elémentaire, Protection et Climat ; PC 5) immunité contre toutes les maladies banales ou magiques, 10) *guérison des maladies* ; RM repousser.



Pûshan est le dieu qui guide et protège les voyageurs, qui introduit les morts dans le royaume de Yama, qui conduit les hommes vers la richesse ou qui les garde éloignés des problèmes, ainsi que la divinité montrant aux bergers où trouver de bons pâturages pour leurs troupeaux. Il maintient également toutes choses dans de bonnes relations les unes avec les autres, bénissant les mariages, protégeant les hommes de ceux qui voudraient les exploiter, et déterminant ce qui doit être mangé et qui doit le manger. En tant que protecteur des voyageurs, il entre souvent en conflit avec Kālî, dont les prêtres fondent sur les voyageurs dans le but de remplir leurs rites sanglants. Sous sa forme véritable, Pûshan apparaît comme un homme normal, portant souvent une lance dorée.

Comment jouer son rôle : Pûshan est un dieu bénéfique qui tente d'aider les mortels en les plaçant dans les relations appropriées avec leur environnement. Il est particulièrement gêné par Kālî et ses fidèles, qu'il considère comme des manifestations perverties de l'ordre cosmique. Dans les régions infestées par les sectes vouées à Kālî, on trouve souvent Pûshan sollicitant la compagnie d'un groupe de voyageurs qui semble sur le point d'être attaqués par ces thagnas.

Caractéristiques : AL nb ; ALF nb ; ZdC sociabilité ; SY lance dorée.

Avatar de Pûshan

(guerrier 15, magicien 10)

L'avatar de Pûshan prend l'aspect d'un voyageur âgé et errant. Il peut faire appel aux écoles d'Enchantement/Charme, Altération et Divination Majeure pour ses sorts.

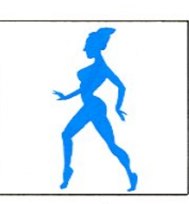
For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 16
VD 15	TA 1,80 m	RM 15%
CA 2	DV 15	PV 120
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8 +5 (lance) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Pûshan ne peut être touché que par la magie ou des armes magiques. Sa lance dorée touche toujours sa cible, et revient dans sa main durant le même round, si jamais il la lance.

Devoirs du Clergé

On appelle souvent les prêtres de Pûshan pour accomplir des mariages, puisqu'il est connu que Pûshan lui-même veillera sur les mariages accomplis par son clergé. On leur demande aussi d'accomplir les rites funéraires, et on les consulte avant que les éleveurs déplacent leurs vaches. Une des tâches les plus importantes des prêtres de Pûshan, cependant, reste très secrète : ce sont souvent eux qui organisent la résistance contre les nobles et les rājas injustes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL nb ; AP lance, arc, gourdin ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Création, Divination*, Soins, Protection et Conjuration ; PC 5) *orientation*, 10) *rappel à la vie* ; RM repousser.



Ratri est la magnifique reine de la nuit. Bien qu'elle soit la souveraine de l'obscurité et de toutes les choses qui y demeurent, elle n'est pas une personnification de la nuit. Au lieu de cela, elle conduit l'obscurité comme un berger conduit son troupeau, en veillant sur elle sans en faire partie. Ratri a le pouvoir de voir tout ce qui se passe sous le couvert de la nuit, et de créer ou de dissiper l'obscurité à volonté. Sous sa forme véritable, sa silhouette est celle d'une femme voluptueuse. Elle possède une quantité innombrable d'yeux, qui brillent en direction de la terre comme les étoiles.

Comment jouer son rôle : Chaque nuit, Ratri sépare les nuages de ténèbres pour qu'Ushas puisse trouver son chemin vers le ciel oriental et ouvrir les portes pour Sûrya, seigneur de l'aurore. Comme cet acte peut le suggérer, la Reine de l'Obscurité, Ratri n'est pas nécessairement la patronne des voleurs, des détrousseurs ou des meurtriers. Lorsqu'ils la prient, et accomplissent les sacrifices nécessaires, elle les aide parfois en cachant leurs activités. Mais c'est aussi une déesse inconstante. Si jamais elle est offensée, même légèrement, par un habitant de la nuit, elle peut projeter une lumière révélatrice sur ses actions néfastes. Pour cette raison, les voleurs, les coquins et les meurtriers la craignent plus qu'ils ne la vénèrent. Ratri n'envoie jamais de présage.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC nuit et ténèbres ; SY silhouette de femme.

Avatar de Ratri

(voleur 14, barde 10)

L'avatar de Ratri prend l'aspect d'une superbe femme aux cheveux et aux yeux noirs, avec la peau basanée. Elle peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts, et elle porte toujours un sitar doré.

For 18	Dex 19	Con 16
Int 16	Sag 16	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 10%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 1	TAC0 7	Dg 1d6 (épée) +2

Att/Déf spéciales : L'avatar de Ratri peut créer ou dissiper les ténèbres dans un rayon de 15 mètres autour d'elle. Tout être touché par son épée doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être aveugle de façon permanente. Elle peut prendre à volonté la forme d'une ombre sans corps, une fois par jour. Lorsqu'elle joue du sitar, Ratri peut *charmer* toute créature (jet de sauvegarde contre les sorts pour l'empêcher).

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Ratri doivent dormir dans la journée et mener des activités normales pendant la nuit.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP épée courte, dague, fronde ; RA b ; SI Générale, Astrale, Charme, Divination*, Garde, Soins, Nécromancie, Protection et Conjuration ; PC 1) infravision (18 mètres) ; 10) *ténèbres, rayon de 5 mètres* et *lumière* ; RM néant.



Vayu est le dieu des vents, parfois bon et donneur de vie, parfois terrible et féroce. Il est né du dernier souffle de Purusa, un géant primitif que les dieux sacrifièrent pour créer la terre.

Le pouvoir le plus remarquable de Vayu est la capacité de donner la vie à tout objet. Les objets qui sont fermement attachés au sol, tel qu'un mât porte-drapeau, ne reçoivent qu'une intelligence végétal et ne peuvent pas faire grand chose en dehors de pousser. Les objets qui peuvent bouger sans être déracinés hors de terre, comme les rochers, reçoivent une intelligence animale. Seuls les choses ayant eu auparavant une capacité de pensée logique, comme par exemple un squelette humain, reçoivent des capacités de sapience. Vayu a également le pouvoir de créer des cyclones et des typhons avec des vents atteignant une vitesse de 241 km/h. Des êtres vivants pris dans de tels vents doivent réussir un jet de sauvegarde contre le souffle tous les tours suivants. Un échec indique qu'ils ont été touchés par des débris volants (1d6 points de dégât par tranche de 16 km/h de vitesse du vent). Vayu n'a pas de forme et ne peut être ressenti qu'indirectement, comme lorsqu'il passe en frôlant la peau de quelqu'un, ou quand il siffle à travers les cimes des arbres.

Comment jouer son rôle : Vayu est un dieu inconstant, donnant à un moment l'humidité et le souffle de la vie à la terre, et l'instant suivant apportant une terrible destruction avec ses vents furieux. Il montre parfois une retenue particulière lorsqu'un village lui rend un culte approprié.

Caractéristiques : AL cn ; ALF cn ; ZdC vent, vie, destruction ; SY jeune arbre se couchant dans le vent.

Avatar de Vayu (magicien 14)

L'avatar de Vayu est un lézard volant, semblable dans son apparence à un petit dragon gris. Il peut faire appel aux écoles de magie Altération et Conjuration/Convocation pour ses sorts.

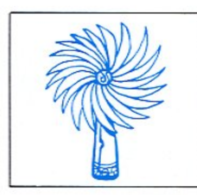
For 18	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 12
VD 20 v	TA 4,50 m	RM 15%
CA -2	DV 15	PV 120
#AT 3	TAC0 5	Dg 1d8/1d8/2d10

Att/Déf spéciales : L'avatar de Vayu peut devenir *invisible* à volonté. Il peut aussi souffler des vents atteignant 160 km/h jusqu'à une portée de 30 mètres. Quiconque est pris dans une telle attaque doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine de perdre pied.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Vayu doivent vivre dans une demeure qui a au moins une ouverture exposée au vent de chaque côté. Leur tâche consiste principalement à accomplir les rites appropriés de façon à ce que Vayu soit bienveillant envers leur village.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL cn ; AP arc et flèche, sarbacane (avec poison), fouet, lance de fantassin ; RA a ; SI Générale, Astrale, Création, Elémentaire, Soins, Végétale, Protection et Climat ; PC 10) *souffle de vie* (anime n'importe quel objet non-vivant pendant 1d10 tours, ou utiliser un sort de *rappel à la vie* sur les êtres animaux et humains) ; RM repousser.



Dans les premiers jours de l'Age Védique, Tvashtri était un prêtre d'un tel pouvoir qu'il osa créer un fils dont il espérait qu'il priverait Indra de sa position en tant que roi des dieux. Quand Indra, par jalousie, détruisit son fils, Tvashtri créa un monstre si puissant qu'Indra fut contraint d'avoir recours à la ruse pour le vaincre. Comme cette histoire l'illustre, Tvashtri était un inventeur talentueux, et il n'est pas étonnant qu'en fin de compte il ait gagné le secret de l'immortalité (soit en apprenant ce secret, soit en tant que cadeau de la part des dieux). Maintenant connu sous le nom de Tvashtri Plein d'Artifices, il est le patron des artisans, des architectes et des inventeurs. Tvashtri passe la plus grande partie de son temps à créer les armes des dieux, nombre d'entre elles étant enchantées par ses soins de telle manière qu'elles ne lui feront jamais de mal. Tvashtri apparaît sous sa forme véritable comme rien de plus qu'un homme ordinaire.

Comment jouer son rôle : Tvashtri aime les inventions et il y a 5% de chances pour qu'il apparaisse pour prêter son aide à quiconque d'alignement bon en train d'essayer de construire un objet particulièrement intéressant ou compliqué.

Caractéristiques : AL cb ; ALF cb ; ZdC inventions et créations ; SY éventail à hélice.

Avatar de Tvashtri (magicien 20, prêtre 15)

L'avatar de Tvashtri ressemble beaucoup à Tvashtri lui-même. Il peut faire appel à n'importe quelle sphère ou école de magie pour ses sorts.

For 13	Dex 18	Con 18
Int 21	Sag 20	Cha 17
VD 15	TA 1,80 m	RM 50%
CA -3	DV 11	PV 70
#AT 1	TAC0 9	Dg 4d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Lorsqu'il erre sur la terre, l'avatar de Tvashtri porte une robe dorée qui lui donne une CA de -3. Il porte une longue dague à la lame triangulaire qui entraîne une paralysie permanente pour chaque être qui est touché par elle (jet de sauvegarde contre la paralysie pour l'empêcher). Enfin, il porte aussi une hélice qui annule la magie dans un rayon de 30 mètres lorsqu'il souffle dessus (comme une *coquille anti-magique*). Tvashtri peut récupérer jusqu'à 3d10 points de vie à chaque round en saisissant l'air et en l'utilisant pour réparer ses blessures.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Tvashtri servent souvent d'ingénieurs à leur village ou à leurs compagnons. S'ils ne se montrent pas plein de ressources pour résoudre leurs problèmes, Tvashtri peut montrer son déplaisir en refusant de leur donner d'autres sorts.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais Int de 16 et Sag de 15 ; AL cb ; AP toutes, mais elles doivent avoir été inventées par le prêtre lui-même ; RA c ; SI Générale, Combat, Création, Divination*, Elémentaire, Garde, Soins, Végétale, Protection, Conjuration ; PC 10) *enchantement d'un objet* avec un ajustement de +4 au jet de sauvegarde (utilisable une fois par an) ; RM néant.



Le Japon est un pays de contradictions. C'est une terre de tradition et de coutume, mais c'est un relatif nouveau venu dans les rangs de la civilisation (sa première cour remarquable fut créée 2.000 ans après la première dynastie chinoise). Si la même famille impériale l'a dirigé à travers les quinze siècles de son histoire écrite, l'Empereur n'a, quant à lui, rarement pu exercé autre chose qu'un contrôle nominal sur les affaires du pays. C'est une terre de beauté et de tranquillité incroyables qui (avant le 20ème siècle) n'a subit qu'une seule tentative sérieuse d'invasion, mais les ardents guerriers samouraïs du Japon sont bien connus pour pratiquer les techniques de combat les plus sévères.

Le Japon se situe au large de la côte est de l'Asie. Il est constitué par une chaîne d'îles volcaniques dont la surface est un peu plus grande que celle de la Grande Bretagne. Il est isolé de son plus proche voisin, la Corée, par 160 kilomètres de mer agitée, si difficile et dangereuse à traverser que cela explique l'échec rencontré par la seule flotte d'invasion qui ait tenté de menacer ses rivages dans les temps anciens. Ces îles sont essentiellement montagneuses, mais il existe de nombreuses plaines fertiles et vallées fluviales au fond plat, pour faire pousser les cultures. Ce pays bénéficie d'un climat tempéré et de chutes de pluie régulières qui font de lui un merveilleux lieu où vivre. Mais, il se trouve également en travers d'une route empruntée couramment par des ouragans, étant dévasté au moins une fois par an par des typhons extrêmement destructeurs. Etant de plus situé sur une chaîne d'îles volcaniques, de grandes parties de son territoire sont souvent secouées par de terribles tremblement de terre, ou sont exposées à des pluies ardentes de pierre en fusion et de cendres.

En 500 av. J-C, alors que fleurissait la culture chinoise sur le continent, ces îles belles et violentes étaient habitées par deux groupes de tribus non mongoloïdes, dont l'une d'elles (les Aïnu) n'était toujours pas sortie de l'Age de Pierre. Au cours des second et premier siècles avant J-C, des peuples mongoloïdes s'aventurèrent en grand nombre à travers le Détroit de Corée, apportant avec eux leurs connaissances technologiques et agricoles (comme la forge du fer brut et la culture du riz). Ils se mélangèrent aux habitants précédents, formant la culture Yayoi.

Celle-ci était une culture de paisibles barbares agriculteurs. Les îles furent divisées en centaines de petits états dirigés par des femmes sorcières (une de ces dirigeantes, une femme nommée Pimiko, était servie dans son palais fortifié par un employé masculin et 1.000 employées féminines). Comme la plupart des premières communautés agricoles, ils pratiquaient certainement une forme de culte de la nature, déifiant le soleil, la lune, la pluie, les montagnes particulièrement impressionnantes, etc. Ils pratiquaient une forme de divination, prédisant l'avenir au moyen d'os cuits.

Aux environs de 250 ap. J-C, de féroces cavaliers belliqueux (probablement de la même souche qu'Attila et ses Huns) traversèrent le Détroit de Corée. Portant des armures de fer et brandissant des épées de fer superbement forgées, ils conquirent rapidement la paisible culture Yayoi et s'installèrent comme aristocratie locale. Quelques générations plus tard, une de leurs familles, peut-être en s'alliant avec des prêtres indigènes, gagna la préséance sur les autres et se proclama Famille Impériale. Les descendants de cette famille, dont les origines se perdent dans les brumes du temps, règnent encore aujourd'hui sur le Japon.

L'héritage impérial

Selon la légende, le premier membre terrestre de cette famille était le petit-fils de Amaterasu, la déesse du soleil (c'est en son honneur que le Japon est appelé "Empire du Soleil Levant"). Portant trois symboles célestes (le joyau courbé, l'épée et le miroir), cet "auguste petit-fils" descendit à Kyûshû (la plus occidentale des quatre îles principales). Le premier empereur semi-légendaire, Jimmu Tennõ, descendait de ce petit-fils divin. En 400 ap. J-C, ce jeune empire japonais s'était stabilisé sur un territoire allant aussi loin que la province de Yamato (sur l'île la plus grande, Honshû, près de l'Osaka actuelle).

Dès ce moment, l'empereur était déjà confiné dans le rôle qu'il remplirait pendant la plus grande partie de l'histoire du Japon — celui d'un chef divin, mais plus en tant que symbole religieux que chef du gouvernement. Le véritable dirigeant était un officiel semblable à un premier ministre, qui influençait fortement (s'il ne les lui dictait pas en fait) toutes les déclarations de l'empereur. De plus, lorsqu'un empereur mourait, ce ministre choisissait souvent le prince (toujours dans la famille impériale) qui lui succéderait. D'ailleurs, il n'était pas inhabituel que cet homme fasse assassiner les rivaux potentiels de celui qu'il avait choisi pour s'assurer contre une insurrection future.

Bien que certains empereurs aient pu, en tant qu'individus, être détrônés ou même assassinés, la famille impériale ne fut jamais remplacée. En raison de la signification religieuse de la lignée, seul un descendant authentique de Jimmu Tennõ (et par conséquent de la déesse du soleil Amaterasu) pouvait devenir empereur et intercéder auprès des cieux au nom des hommes. C'est pourquoi, après plus de 1.500 ans, l'empereur actuel du Japon appartient à la même famille que le premier.

A cette époque, le Japon était loin d'être une terre stable. En dépit de la divinité de l'empereur, son organisation politique n'était pas grand chose d'autre qu'un assemblage lâche de clans tolérant la suprématie d'un de leurs membres. Leur technologie n'était pas encore aussi avancée que celle de la Chine. Il n'y avait pas de langue écrite et les communications étaient si faibles, que l'influence impériale était au mieux infime au nord et à l'est de la région de Yamato, une grande partie du pays étant infestée par les hors-la-loi, les pirates ou les Aïnus non asservis.

Cette situation allait en grande partie évoluer. En 552 ap. J-C, le royaume coréen de Paikche envoya un émissaire au Japon, ouvrant ainsi une porte pour que l'influence chinoise pénètre dans l'Empire du Soleil Levant. Pendant les deux cent cinquante ans suivants, le Japon importa de nombreuses innovations chinoises, comme l'écriture, des technologies et les théories du gouvernement centralisé. Au lieu de les conserver telles quelles au cours de ce processus, ils les adaptèrent très souvent aux conditions uniques du Japon. C'est aussi au cours de cette période que le bouddhisme, déjà vieux d'un siècle, fut introduit et que la religion indigène du Japon prit son nom, le Shintoïsme.

Pendant les cinq cents ans suivants, le Japon progressa à une vitesse remarquable, aussi bien culturellement que technologiquement. Ils inventèrent un alphabet plus adapté à leur langue que le chinois, créèrent certains des poèmes et des pièces littéraires les plus beaux que le monde ait jamais connu et portèrent l'art de faire les épées à des sommets que les artisans occidentaux ne purent égaler pendant de nombreux siècles.

L'ascension des samouraï

En dépit des avancées du Japon dans les domaines culturel et technologique, ses habitants n'étaient pas capables de consolider de façon permanente un gouvernement centralisé. Le pays demeurait essentiellement une terre de clans, avec des familles puissantes entretenant une rivalité sauvage pour la position la plus importante de toutes, celle qui leur permettait d'exercer une influence sur l'empereur.

Puis, au 10ème siècle ap. J.C., le gouvernement impérial commença à subir une perte de ses revenus fiscaux en raison de sa pratique consistant à offrir de grandes étendues de terres exemptes de taxes aux monastères et aux puissants nobles. Finalement, la famille dirigeante de l'époque, les Fujiwara, s'affaiblit tellement qu'elle dut faire appel à des alliances avec de puissantes familles provinciales pour stabiliser le gouvernement — et même alors, elle était loin d'avoir réussi.

La situation empira lorsque l'empereur Go Sanjo tenta de faire valoir le pouvoir du trône. Au cours de son règne de quatre ans, il s'arrangea pour déloger la famille Fujiwara du contrôle qu'elle exerçait. Ensuite, dans le but de se libérer des cérémonies religieuses dévoreuses de temps imposées à l'empereur, il abdiqua en faveur de son fils. En tant qu'Empereur Retiré, il fut libre de dédier son énergie à la vrai tâche que constituait la conduite de l'empire : la politique et le gouvernement.

Malheureusement, Go Sanjo n'eut jamais l'occasion d'unifier les clans disparates du Japon. Il mourut un an après être devenu l'Empereur Retiré et son fils abdiqua peu de temps après. Une époque longue et amère d'effusions de sang et de guerres presque incessantes suivit, alors que les deux clans les plus forts, les Minamoto et les Taira, rivalisaient pour le pouvoir. Ce fut au cours de cette période que les guerriers devinrent respectés et que les samouraïs évoluèrent en une classe sociale distincte.

En de nombreux points, le samouraï était en apparence semblable aux chevaliers de l'Europe médiévale. C'était un guerrier noble qui combattait souvent à cheval et qui prêtait allégeance à un seigneur d'un rang supérieur. Mais là s'arrêtent les ressemblances. A la différence des chevaliers européens, les samouraïs n'étaient pas inspirés par une ferveur religieuse, des idéaux chevaleresques, ou la glorification de la féminité. Ils étaient plutôt fanatiquement loyaux à leur seigneur, ne laissant ni l'amour de la famille, ni le devoir envers les parents, ni même la peur de mourir, se placer au-dessus de leur devoir envers leur chef féodal.

Finalement, les samouraïs allaient acquérir un code de conduite et un ensemble de caractéristiques qui les placeraient largement à l'écart des masses japonaises. Mais, alors que les familles Minamoto et Taira combattaient pour la domination, le Bushido n'était pas encore un code et les samouraïs n'étaient pas grand chose d'autre que des guerriers sans peur et sans pitié qui combattaient pour la gloire de leurs chefs.

Le conflit entre les grandes familles Minamoto et Taira dura presque une centaine d'années. En 1156, le conflit éclata en une guerre tous azimuts qui dura jusqu'en 1185, lorsque Minamoto Yoritomo écrasa pour de bon la famille Taira. Yoritomo commença alors à consolider son pouvoir et, en 1192, fut nommé premier shõgun (dictateur militaire) du Japon. Pour la première fois le Japon avait un gouvernement central fort et, sous la conduite de Yoritomo, il entra dans une période d'unification et d'ordre relatifs.

Le shintõ

Aux environs du 12ème siècle, la société japonaise avait été fortement influencée par le bouddhisme. Cependant, la mythologie bouddhique ne se prête pas bien aux campagnes de AD&D®. Par conséquent, le *Mythes et Légendes* ne décrira en rien le bouddhisme, ni son histoire, ni sa mythologie. Au lieu de cela, dans les nombreux pays où le bouddhisme est devenu influent, le *Mythes et Légendes* décrit, dans la mesure du possible, la mythologie du pays avant l'arrivée du bouddhisme. Au Japon, la mythologie indigène découle en grande mesure des croyances entourant le shintoïsme.

Le shintõ n'est pas une religion facile à comprendre pour les étrangers, car elle se fonde plus sur une intuition et un sentiment spirituels que sur une pensée et un enseignement disciplinés. Si jamais un non pratiquant tentait de l'expliquer en l'espace de quelques paragraphes — ou même quelque pages — il se destinerait à un échec ; mais c'est au delà de l'objectif du *Mythes et Légendes.* Ce livre en présente plutôt une version adaptée et très simplifiée, dont le but spécifique est de pouvoir ajouter cette ambiance à une campagne de jeu de rôles fantastique se déroulant au Japon ou dans un lieu similaire. Ce n'est en aucun cas un exposé de la religion véritable et encore moins un jugement ou un commentaire sur sa valeur. En ayant cette précaution à l'esprit, les renseignements qui suivent peuvent se montrer utiles pour ajouter cette ambiance à votre campagne.

Le terme de shintõ n'est pas d'origine japonaise et fut inventé au sixième siècle après J-C, quand le bouddhisme pénétra au Japon. Il signifie littéralement "la voie des esprits bons", ce qui n'est pas une description très précise de cette religion, au moins pour la plupart des occidentaux. C'est une religion naturaliste dans laquelle les forces de la nature et, dans une moindre mesure les ancêtres, sont déifiés.

Ces forces sont appelées "kami", ce qui est un concept extrêmement difficile à traduire précisément en français. En ce qui nous concerne et en quelques mots, le kami se situe entre un "dieu" et un "esprit". On peut le décrire comme signifiant "les êtres de la plus haute position", "les vénérés" ou en tant que "ceux qui inspirent le respect". Tout ce qui mérite d'être vénéré ou craint pour ses pouvoirs extraordinaires (particulièrement ce qui possède une nature magique) mérite d'être nommé "kami". Un dieu, une montagne majestueuse ou l'auguste personne de l'empereur sont tous des "kamis". Il n'est donc en rien surprenant, qu'il y ait beaucoup de kamis — huit millions pour être précis.

Pour nous, seuls les animaux de nature ou d'origine magique auront un kami. Ainsi les dragons, les licornes et les lycanthropes auront tous un kami ; les ours, les griffons, les kobolds n'en auront pas. Si vous avez un doute, demandez vous si la créature a ou non des capacités magiques ou une résistance magique ; généralement, ceux qui en ont auront un kami, les autres non.

Sur terre, les kamis se trouvent dans tout, cela pouvant aller des belles chutes d'eau aux montagnes majestueuses en passant par des rochers aux formes singulières. Tous sont adorés avec autant de ferveur que les autres cultures en montrent à adorer leurs dieux et lorsqu'on traverse le Japon en marchant, on a des chances de tomber n'importe quand sur une petite chapelle dédiée à l'un de ces kamis

— à côté d'un bassin calme, à la base d'une grande falaise, ou profondément enfoncée dans une clairière paisible.

La plupart des kamis décrits dans le *Mythes et Légendes* sont toutefois d'une nature différente. Ils correspondent plus aux concepts conventionnels de divinités. Ce sont les dieux du soleil et de la lune, les êtres responsables des tempêtes et de la fertilité, ceux qui ont créé le pays et qui l'ont peuplé avec les gens.

Ces kamis, les "Ama-Tsu-Kami" ou kami des cieux, résident pour la plupart "dans le ciel" (n'importe lequel des Sept Cieux). Il fut un temps où la terre était liée au ciel par un pont, l'Ama nõ Hashidate, qui offrait aux dieux un accès libre et facile à la terre. Malheureusement, ce pont s'est depuis longtemps effondré, forçant les dieux à envoyer leurs avatars lorsqu'ils désirent visiter le monde des hommes.

Sous la terre se trouve le royaume des morts, le "Pays de l'Obscurité" ou Yomi-tsu-kuni. On peut l'atteindre par une route sinueuse qui commence dans la province d'Izumo et conduit sous la terre, ou par l'abîme sans fond qui engloutit toutes les eaux de la mer. Il est représenté comme une terre laide et horrible, remplie des corps repoussants des morts.

Selon la mythologie, une génération de divinités sans nom naquit en même temps que les cieux et la terre. Elles furent suivis par d'autres générations supplémentaires de divinités sans nom, jusqu'à ce que finalement la septième d'entre elles, comportant Izanagi et Izanami, fut née. Izanagi et Izanami créèrent les îles du Japon et descendirent ensuite pour y vivre. Là, ils commencèrent à donner naissance à de nombreux autres kamis ; selon de nombreux procédés différents.

Ce processus se poursuivit jusqu'à ce qu'Izanami ait donné naissance au dieu du feu, un enfantement difficile qui eut pour résultat sa mort. Après qu'Izanami soit allé au Pays de l'Obscurité, les autres kamis continuèrent de procréer. Néanmoins, sa femme manquait à Izanagi et il alla la retrouver. Mais Izanami fut furieuse qu'il la voit sous sa forme putréfiée et le chassa. Ensuite, alors qu'il se lavait, Izanagi créa les divinités de la mer et, lorsqu'il lava son œil gauche, Amaterasu, la déesse du soleil et l'ancêtre des empereurs japonais.

Après cela, tous les kamis se trouvèrent évidemment engagés dans un grand nombre d'aventures — bien trop nombreuses pour être racontées ici.

Nouveaux sorts

Absorption de Kami (Conjuration/Convocation)

Prêtre 5ème Niveau

Sphère : Conjuration
Portée : toucher
Eléments : V,S,M
Durée : 1 round/niveau du lanceur
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : une personne
Jet de Sauvegarde : aucun

L'*absorption de kami* permet au prêtre d'investir un individu (lui-même ou un autre) du kami d'un autre objet ou d'un autre être. Le kami ne peut être absorbé que depuis quelque chose qui en a un, comme une bête surnaturelle, une montagne inspirant le respect, un vieil arbre, des armes magiques ou un grand rocher à la forme étrange. Les objets normaux, tels que les petits arbres, les rochers communs et les monstres non magiques n'ont pas de kamis (reportez-vous au paragraphe précédent sur le "Shintoïsme" pour l'explication concernant les kamis).

Lorsqu'un individu est investi du kami d'un autre objet ou d'un autre être, il absorbe la nature essentielle de celui-ci. Cette absorption se manifeste extérieurement par un ajustement temporaire de +6 à une (et une seule) de ces Caractéristiques : For, Int, Sag, Dex, Con, Cha, TAC0, CA, ou VD. La caractéristique modifiée correspond à la nature du kami absorbé. Voici quelques exemples : montagne — For ; dragon — Int ; ki-rin — Sag ; cours d'eau — Dex ; arbre — Con ; fleur — Cha ; serpent — TAC0 ; rocher — CA ; vent — VD.

Il est tout de suite évident que ces corrélations sont extrêmement subjectives. Le jugement du MD est définitif pour la détermination de la caractéristique modifiée par un kami particulier. Cependant, il devrait prendre en compte dans sa décision la conception que le joueur peut avoir de la caractéristique que le kami peut modifier.

Les effets de ce sort n'existent que pendant sa durée. L'élément matériel nécessaire est l'objet qui possède le kami initialement (l'objet n'est pas abîmé par le sort). Ce sort ne peut être lancé que sur des cibles volontaires et il n'absorbera pas le kami d'un avatar ou d'un dieu.

Nouveaux objets magiques

La couronne de L'Empereur

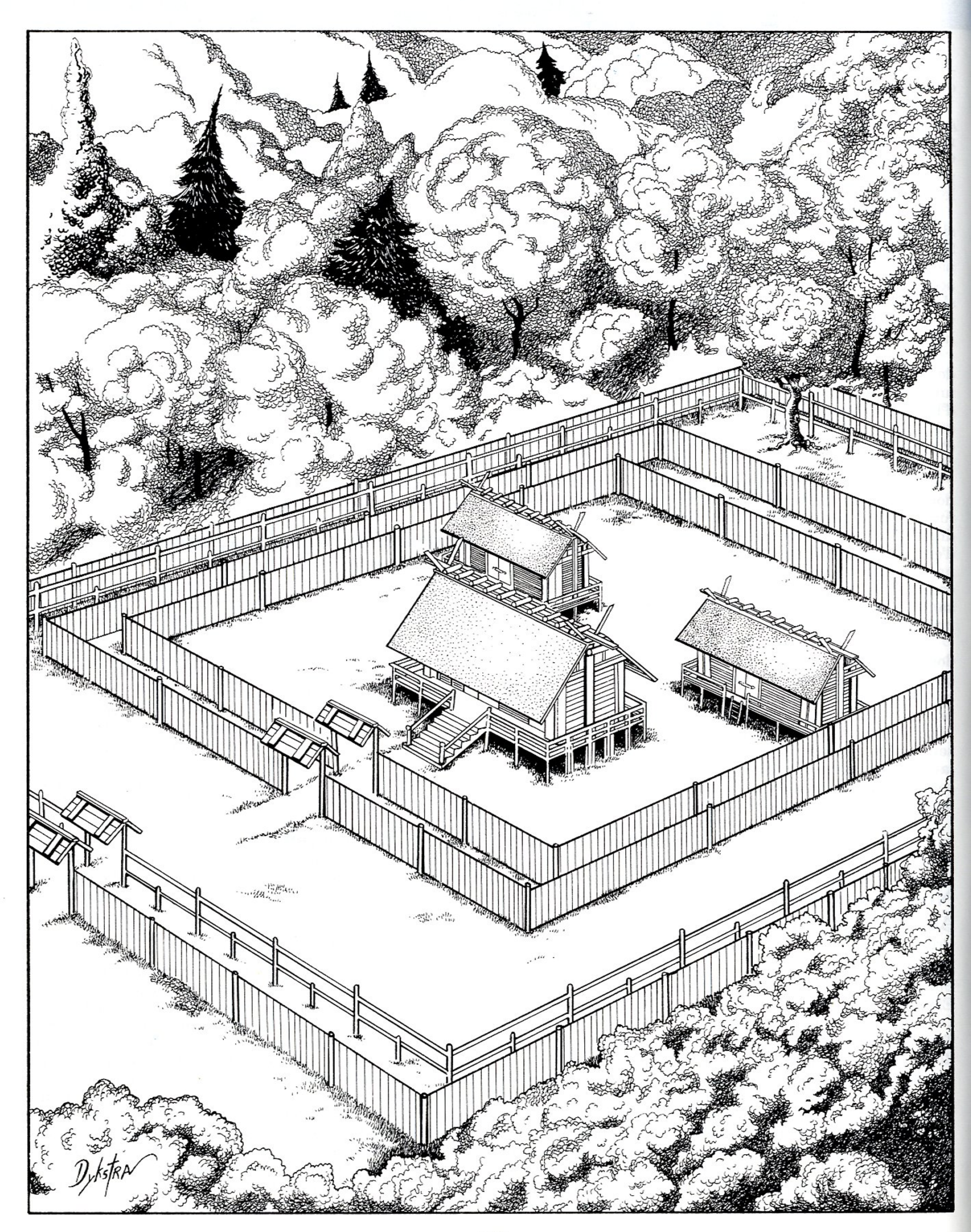
Cette couronne magique est décorée par un groupe de gemmes parfaites envoyées sur terre par Amaterasu avec son petit-fils. Quand elle est portée, elle agit comme un *heaume de télépathie, de téléportation* et *de compréhension*. Le porteur sait automatiquement si quelqu'un en sa présence est en train de mentir. Cette couronne donne une CA de 0, et elle permet au porteur de poser une question par semaine à Amaterasu (elle ne répond honnêtement et gentiment qu'aux vrais descendants de la famille impériale). Bien que la couronne continue de fonctionner si elle est portée par quelqu'un d'autre que l'Empereur légitime, on peut être sûr qu'Amaterasu punira un voleur en le faisant poursuivre par son avatar.

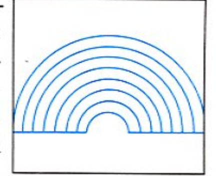
L'épée de L'Empereur

Cette épée de samouraï est une *lame dansante, voleuse de vie* et *d'acuité +5*. Elle devient aussi une *lame maudite berserk* dans les mains de toute personne étrangère à la famille impériale.

Le miroir de L'Empereur

Le porteur de ce miroir doré peut entendre et voir dans n'importe quelle pièce dans laquelle il a déjà été. Il lui permet d'examiner la pièce entière en une fois, ou d'inspecter même les plus petits objets dans les moindres détails. Si le porteur le désire, il peut parler à n'importe quelle créature se trouvant dans la pièce, ou conserver le secret de son espionnage. Tous ces pouvoirs fonctionnent à volonté. Une fois par semaine, le porteur peut aussi téléporter,là où il se trouve, n'importe quelle créature vivante visible dans le miroir. La victime a droit à un jet de sauvegarde pour empêcher cet effet, mais il peut être fait contre sa volonté. Il y a 5% de chances pour qu'Amaterasu envoie son avatar à travers le miroir pour punir l' utilisateur de ce miroir s'il n'est pas membre de la famille impériale.


Dykstra



Izanami et Izanagi sont les descendants, à la septième génération, des trois divinités qui sont venues à l'existence avec les cieux et la terre. Les hommes les considèrent comme les divinités originelles les plus importantes, car il leur fut assigné la tâche de solidifier la terre. Izanagi, le dieu mâle, se tenait sur le pont flottant du paradis et il secoua l'océan avec sa lance jusqu'à ce que l'eau commence à geler et que l'île d'Onokoro fut formée.

C'est là qu'Izanagi et sa femme Izanami établirent leur demeure et s'occupèrent du travail consistant à peupler le monde. D'abord ils firent un monstre, puis une île. Cependant, ils commencèrent finalement à produire d'autres dieux. Malheureusement, Izanami mourut en donnant naissance au dieu du feu. Izanagi morose alla au Pays de l'Obscurité pour lui rendre visite, mais elle le chassa violemment, ayant été mise en colère car il l'avait vue sous sa forme putréfiée. De retour sur terre, alors qu'il se lavait des traces du monde souterrain, Izanagi produisit plusieurs autres divinités, parmi lesquelles la déesse du soleil Amaterasu.

Lorsqu'ils travaillent ensemble Izanagi et Izanami ont le pouvoir de tout créer. Ils apparaissent, sous leur forme véritable, comme un homme et une femme d'une grande beauté et aux corps sculpturaux (bien que si on la prenne par surprise, Izanami apparaisse morte et décomposée).

Comment jouer leur rôle : Ces deux dieux s'impliquent rarement dans les affaires des hommes.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC création ; SY arc-en-ciel.

Avatars d'Izanagi et d'Izanami
(magicien 20 et prêtre 20)

Ces avatars apparaissent sous la forme d'un bel homme et d'une magnifique femme, tous deux d'une grande taille. Izanagi peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts et Izanami à toutes les sphères pour les siens.

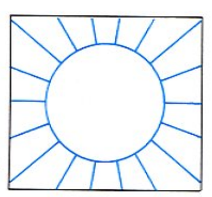
For 22	Dex 18	Con 19
Int 19	Sag 19	Cha 19
VD 22	TA 3 m	RM 50%
CA 0	DV 20	PV 176
#AT 1	TAC0 -1	Dg 1d6 (lance) +10

Att/Déf spéciales : Les victimes touchées par la lance d'Izanagi doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de voir leur sang se coaguler dans leurs veines et les tuer. Izanami peut devenir un cadavre, obligeant tous ceux qui la voient à réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de s'enfuir pendant 1d10 tours.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Izanagi et/ou Izanami se dédient à prodiguer leurs soins au superbe pays que leurs divinités ont créé.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL ln ; AP lance, lance de fantassin ; RA d ; SI Générale, Animale, Création, Elémentaire, Soins et Nécromancie ; PC néant ; RM repousser.



Amaterasu naquit lorsqu'Izanagi lava son œil gauche après être revenu du Pays des Morts. Elle est la déesse du soleil et elle dirige l'un des Sept Cieux. Par l'intermédiaire d'un de ses petits-fils, la famille impériale descend directement d'elle. En plus d'être la déesse du soleil, Amaterasu est la tisseuse des robes des dieux. Elle a le pouvoir d'éclairer le monde (ou n'importe quelle partie de celui-ci), de faire pousser les plantes, de guérir les maladies des hommes et de détruire tout ce qu'elle veut par sa brillance. Amaterasu est sous sa véritable forme, une femme magnifique.

Comment jouer son rôle : Amaterasu est la déesse tutélaire du Japon et elle veille soigneusement sur son bien-être. Si le pays est sérieusement menacé, elle peut implorer l'aide de ses compagnons divins pour le protéger. Elle veille aussi sur la famille impériale, et elle n'aide jamais ceux qui ont fait du mal à l'un de ses membres. Si l'existence même de cette famille est menacée, elle n'hésite pas à envoyer son avatar pour l'aider. Les présages d'Amaterasu prennent la forme d'éclipses de soleil.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC lumière ; SY soleil.

Avatar d'Amaterasu
(prêtre 19)

L'avatar d'Amaterasu est une superbe femme au sourire radieux. Elle peut faire appel aux sphères de Charme, de Création, Elémentaire et du Soleil pour ses sorts.

For 20	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 40%
CA -2	DV 19	PV 152
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d6 (main) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Amaterasu peut lancer de ses yeux des rayons de chaleur aveuglants causant 10d10 points de dégât. Elle est immunisée à toutes les attaques fondées sur la chaleur, le froid ou le feu, ainsi qu'à tous les sorts de *lumière* ou *ténèbres*.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Amaterasu doivent se dévouer à l'empereur et obéir à tous ses ordres. Si jamais ils forment une alliance avec un des ennemis de l'empereur, ils perdent immédiatement et irrévocablement leurs pouvoirs.

Obligations et Pouvoirs : CR Standard ; AL loyal ; AP lance de fantassin, lance, masse ; RA a ; SI Générale, Astrale, Charme, Création*, Divination, Elémentaire, Soins, Protection et Soleil ; PC 3) *lumière*, 10) *vol* à volonté VD = 15 ; RM repousser.

Tsuki-Yomi (dieu intermédiaire)



Tsuki-Yomi est né lorsqu'Izanagi lava son œil droit en revenant du Pays des Morts. Il est le dieu de la lune, dont la fonction est de compter l'écoulement des mois. En Chine, on montre souvent un lièvre dans la lune et ce signe a été incorporé avec un jeu de mot au symbole de Tsuki-Yomi. En Japonais Mochi-zuki signifie deux choses : la pleine lune et broyer du riz pour faire des gâteaux. Par conséquent, le symbole de Tsuki-Yomi est un lièvre dans la lune en train de broyer du riz pour faire des gâteaux.

En tant que compteur des mois, Tsuki-Yomi a le pouvoir de contrôler le temps, le faisant s'écouler plus lentement dans un endroit que dans un autre, l'arrêtant entièrement, ou l'accélérant. Il a aussi le pouvoir d'éclairer l'obscurité. Sous sa forme véritable, Tsuki-Yomi est un bel homme.

Comment jouer son rôle : La préoccupation principale de Tsuki-Yomi réside dans la progression régulière du temps, de façon à ce que les saisons changent et que les cultures poussent correctement. Il est en général bienveillant pour ceux qui respectent le cycle de la nature et qui s'y fient. Si on lui demande son aide pour défendre un ordre social établi et juste, il y a 5% de chances qu'il réponde en envoyant son avatar. Quand il envoie des présages, Tsuki-Yomi fait parfois apparaître le beau visage bleu de son avatar dans un miroir de valeur.

Caractéristiques : AL nb ; ALF bon ; ZdC temps, lune ; SY lièvre dans la lune, pilant du riz dans un mortier.

Avatar de Tsuki-Yomi
(magicien 18, guerrier 14)

L'avatar de Tsuki-Yomi est un homme massivement bâti à la peau bleue. Il peut faire appel à n'importe quelle école de magie pour ses sorts.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 16	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 35%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 (épée) +7

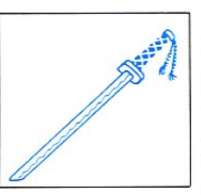
Att/Déf spéciales : L'avatar de Tsuki-Yomi peut employer le sort de *télékinésie* sur n'importe quel objet d'un poids maximum de 500 po. Les victimes de ce pouvoir peuvent faire un jet de sauvegarde sous leur Dextérité pour garder leur prise sur un objet saisi par l'avatar. Il peut aussi *voler* à volonté avec une Vitesse de Déplacement égale à sa vitesse normale de marche.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Tsuki-Yomi doivent toujours avoir au moins un miroir. Au cours de la pleine lune, ils doivent passer la nuit entière à regarder la lune dans un miroir et prier sous peine de perdre leurs sorts jusqu'à la prochaine pleine lune.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP armes d'hast ; RA a ; SI Charme, Création*, Divination, Soins, Nécromancie et Soleil ; PC 1) infravision (18 mètres), 15) *arrêter le temps* (comme le sort de *stase temporelle*, excepté le fait que le lanceur est la seule créature dans un rayon de 6 mètres à ne pas être affectée ; durée 1d4 rounds du lanceur) ; RM repousser.

Hachiman (dieu intermédiaire)



Hachiman naquit sous le nom d'Ojin, fils de l'Impératrice Jingo. Selon la légende, l'impératrice Jingo tomba enceinte alors qu'elle menait une expédition militaire contre la Corée. Dans le but de retarder la naissance de l'enfant elle avala une pierre. Il n'est donc pas étonnant que, né d'une telle femme, Ojin grandit pour devenir lui-même un guerrier puissant et rusé. En fait, ses victoires furent si grandes que l'Ama-Tsu-Kami lui accorda le statut d'immortel et fit de lui le dieu de la guerre. Hachiman connaît toujours la localisation, la force et l'état de préparation de n'importe quelle armée. Il a aussi le pouvoir de lire les pensées de n'importe quel chef militaire. Sous sa forme véritable, Hachiman est un guerrier splendidement cuirassé.

Comment jouer son rôle : Hachiman observe le déroulement de toute bataille. Il y a 5% de chances pour qu'il envoie son avatar secourir tout guerrier ne s'enfuyant pas alors qu'il est en infériorité numérique à plus de quatre contre un. Avant un combat, tout chef ayant accompli des dévotions constantes à Hachiman possède 5% de chances de découvrir soudainement qu'il "connaît" la force, la localisation et le plan d'attaque de l'ennemi. Hachiman déteste la couardise au combat et tout guerrier montrant sa peur de mourir subit un modificateur permanent de -1 à son TAC0. Hachiman n'envoie pas de présage.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC guerre ; SY épée de samouraï.

Avatar de Hachiman
(guerrier 20)

L'avatar de Hachiman prend la forme d'un samouraï bien armé. Il monte un gigantesque cheval noir.

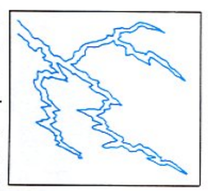
For 21	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 15	TA 2,10 m	RM 25%
CA -3	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8 +5 (épée) +9

Att/Déf spéciales : L'avatar de Hachiman porte une *lame d'acuité +5*. Il n'est affecté par aucun sort d'un niveau inférieur ou égal au 5ème et porte un arc qui ne manque jamais sa cible, tirant jusqu'à 1.000 mètres.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Hachiman sont des soldats professionnels. Ils doivent être toujours prêts à combattre pour leur maître. Ils ne peuvent jamais éviter un combat et doivent se trouver au premier rang lorsque celui-ci s'engage.

Obligations et Pouvoirs : CR les mêmes que pour un combattant ; AL n'importe lequel ; AP épées, arc et flèches, dague, armes d'hast ; RA a ; SI Générale, Combat, Divination*, Soins et Climat ; PC 1) utilisation des tables de TAC0 et de jets de sauvegarde du combattant, 10) don d'un kami à l'épée favorite du prêtre, ce qui en fait une arme +3 ; RM néant.



Susanowo est le dieu des tempêtes. Il naquit lorsqu'Izanagi lava son nez en revenant du Pays de l'Obscurité. Susanowo commença aussitôt à créer des problèmes, harcelant son père pour avoir la permission d'aller au Pays de l'Obscurité et rendre visite à sa mère. Finalement Izanagi se fatigua de ces requêtes et il renvoya son fils. Susanowo alla donc voir sa sœur Amaterasu dans les cieux et lui joua un tour si cruel qu'elle se rua dans une caverne et s'y cacha, privant le monde de lumière. En punition de ses actions terribles, les autres dieux rasèrent la barbe de Susanowo, lui arrachèrent les ongles et le jetèrent hors des cieux. Susanowo a le pouvoir de priver n'importe quel être de lumière pendant une semaine maximum. Il peut aussi envoyer un éclair de 10d10 points pour frapper n'importe quel être. Sous sa forme véritable, Susanowo est un homme imberbe et dépourvu d'ongles, à l'aspect féroce.

Comment jouer son rôle : Susanowo est un dieu particulièrement imprévisible. Parfois, quand il crée des tempêtes, le résultat n'est pas si terrible, mais en d'autres occasions, il dévaste le pays d'un bout à l'autre, déracinant les arbres, détruisant les maisons et inondant les récoltes. Il envoie parfois ses éclairs pour abattre quelqu'un sans raison.

Caractéristiques : AL cn ; ALF chaotique ; ZdC orages ; SY éclair.

Avatar de Susanowo

(prêtre 16, guerrier 14)

L'avatar de Susanowo prend la forme d'un guerrier géant mal coiffé. Il peut faire appel aux sphères Elémentaire, du Soleil et du Climat pour ses sorts.

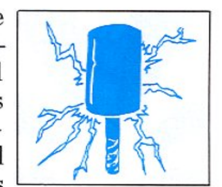
For 18/00	Dex 19	Con 19
Int 16	Sag 12	Cha 17
VD 20	TA 2,40 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8 (épée) +6

Att/Déf spéciales : Tout être frappé par l'épée bleue de Susanowo subit 2d10 points de dégâts d'*éclair* (jet de sauvegarde pour les réduire de moitié).

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Susanowo doivent toujours subir les terribles tempêtes hors de tout abri. Ils ont tendance à être maussades, imprévisibles et peu fiables. En dépit de ces handicaps, ils trouvent souvent un travail temporaire auprès des fermiers, en utilisant leurs capacité de contrôle du climat pour garder les récoltes à l'abri — et ce, en règle générale, pour un bon prix.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP lance de fantassin, arme d'hast, arc et flèche ; RA e ; SI Générale, Combat, Création, Divination*, Elémentaire, Soleil et Climat ; PC 10) *calmer un orage* (réduit la vitesse des vents de 16 km/h. par niveau, et la quantité de pluie de 2,5 centimètres par niveau) ; RM repousser.



Raiden est le dieu du tonnerre et le patron des fabricants de flèches. Accompagnant constamment Susanowo, il n'aime rien d'autre que frapper sur ses tambours pendant que le dieu de la tempête fait rage. Quand il le souhaite, il peut battre si fort ces tambours qu'ils agissent comme des *tambours de panique*. Raiden aime manger de la chair humaine, et il bénéficie d'un repas à chaque fois qu'un homme est tué par une flèche. Il peut envoyer un éclair de 8d10 pour attaquer n'importe quel être sur terre. Sous sa véritable forme, Raiden est doté d'une grotesque tête à une corne et de longues griffes à l'aspect vicieux.

Comment jouer son rôle : Raiden est un dieu plutôt insignifiant et jaloux. S'il n'est pas correctement vénéré, il convaincra Susanowo de libérer une tempête terrible sur le village de façon à pouvoir frapper sur ses tambours et effrayer les gens. En tant que patron des fabricants de flèches, il accorde à tout fabricant de flèches le pouvoir de créer au cours de sa vie 10 *flèches meurtrières*. Le fabricant de flèches ne sait jamais quand il a créé une telle arme, mais il réalise qu'il a fait preuve d'une réussite inhabituelle dans la création de cette flèche. Les présages de Raiden prennent la forme d'orages secs, de nuages en forme de flèches et d'éclairs.

Caractéristiques : AL cm ; ALF chaotique ; ZdC tonnerre, flècherie ; SY masse noire accompagnée d'éclairs croisés.

Avatar de Raiden

(guerrier 16, prêtre 14)

L'avatar de Raiden prend la forme d'une brute à la peau basanée et au visage déformé. Il peut faire appel aux sphères Elémentaire et du Climat pour ses sorts.

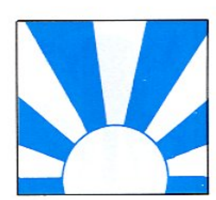
For 21	Dex 18	Con 18
Int 16	Sag 15	Cha 18
VD 18	TA 2,10 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d6 (masse) +9

Att/Déf spéciales : Tout être touché par la masse de l'avatar subit 3d10 points de dégâts d'*éclair* (jet de sauvegarde pour les réduire de moitié). Quand il est dans un combat, une féroce tempête fait toujours rage autour de lui, empêchant toutes les armes à projectiles non magiques de le toucher.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Raiden doivent garder leur dieu paisible de façon à ce qu'il ne harasse pas leur village. Raiden apprécie particulièrement de les voir devenir des rōnins (des mercenaires), car il ne se soucie guère de loyauté ou d'ordre établi.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP lance de fantassin, lance, arme d'hast, masse cloutée ; RA a ; SI Générale, Combat, Elémentaire, Soins, Nécromancie, Conjuration et Climat ; PC 1) utilisation de la table de TAC0 des combattants ; RM néant.



Fils de Susanowo, Õ-Kuni-Nushi est le dieu de la médecine, de la sorcellerie, le maître des terres et le patron des héros. Il a connu un grand nombre d'aventures, et a toujours affronté le danger courageusement et avec une certaine dose de ruse. Il est capable d'identifier n'importe quel kami et de discuter avec lui. Il a le pouvoir de guérir n'importe quel animal vivant d'une maladie ou de soigner complètement ses blessures. En tant que maître des terres, Õ-Kuni-Nushi peut parler avec tout animal vivant. Le fait qu'il utilise souvent ses pouvoirs pour soigner les animaux blessés lui a gagné la loyauté à toute épreuve de toutes les créatures naturelles. Elles feront ce qu'il commandera, même si cela signifie mourir. Sous sa forme véritable, Õ-Kuni-Nushi est un samouraï aux manières calmes et douces, toujours avec le sourire.

Comment jouer son rôle : Õ-Kuni-Nushi a un faible particulier pour les héros d'alignement bon. Quand un héros de ce genre est en grave danger, il y a 1% de chance par niveau qu'Õ-Kuni-Nushi envoie son avatar pour l'aider. Il n'est pas très bien disposé envers ceux qui sont cruels sans nécessité avec des animaux, et de tels individus s'apercevront qu'ils ne guérissent qu'à la moitié de leur rythme normal (même lorsqu'un sort comme *soins des blessures légères* ou *guérison* est utilisé sur eux). Les présages d'Õ-Kuni-Nushi sont en général délivrés par un animal parlant.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC médecine, sorcellerie, les terres ; SY aucun.

Avatar d'Õ-Kuni-Nushi

(druide 16, magicien 16)

L'avatar d'Õ-Kuni-Nushi porte les signes extérieurs du samouraï mais se comporte comme un druide. Il peut faire appel aux sphères Animale, de Divination, Elémentaire, de Soins, de Nécromancie, Végétale et du Climat pour ses sorts de clerc. Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts de magicien.

For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 17	TA 1,80 m	RM 25%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d6 +5 (bâton) +6

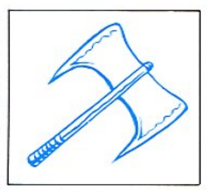
Att/Déf spéciales : Tout être touché par le bâton de l'avatar doit réussir un jet sous la Force sous peine de tomber à terre. L'avatar peut conjurer et contrôler 1 à 4 animaux de 4 DV chaque round.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Õ-Kuni-Nushi doivent être de grands aventuriers, et ils doivent toujours se montrer bons avec les animaux. Ils ne peuvent pas manger de viande.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais il faut aussi remplir les pré-requis pour les magiciens ; AL bon ; AP bâton, masse, épée ; RA c ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétales et Climat ; PC 5) *charme-animaux*, 12) lancer des sorts de magiciens tirés d'une école au choix du joueur ; RM repousser.

Ama-Tsu-Mara (dieu intermédiaire)



Ama-Tsu-Mara est le dieu des forgerons (et des fabricants d'armes). Il a le pouvoir de créer des matériaux bruts, comme des lingots de fer, du charbon et du cuir à partir de l'air. En utilisant ces matériaux, Ama-Tsu-Mara peut forger tout type d'arme normale en une seule heure. Les armes magiques lui prennent plus de temps : un jour pour chaque pouvoir et pour chaque modificateur +1. Toute arme magique forgée par Ama-Tsu-Mara possède un kami, ce qui signifie qu'elle est automatiquement intelligente (reportez-vous aux règles de création d'armes intelligentes dans le *Guide du Maître*). Sous sa forme véritable, Ama-Tsu-Mara est un être gigantesque ressemblant à un homme avec un œil unique situé au centre du front.

Comment jouer son rôle : Ama-Tsu-Mara apprécie les forgerons et les fabricants d'armes. A chaque fois que l'un d'entre eux est menacé, il y a 5% de chances pour qu'il envoie son avatar défendre cette personne. Quand il remarque qu'un fabricant d'arme met une fierté particulière dans son travail, Ama-Tsu-Mara récompense souvent ses efforts en dotant l'arme d'un kami, la rendant par conséquent intelligente.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC ferronnerie et fabrication d'armes ; SY hache à double tranchant.

Avatar d'Ama-Tsu-Mara

(guerrier 14, prêtre 12)

L'avatar d'Ama-Tsu-Mara est un homme gigantesque et velu, dont l'apparence est volontairement assez lourde. Il porte toujours un bandeau sur son œil gauche, et tout être soulevant ce bandeau découvre qu'il n'y a pas d'orbite à cet endroit — mais seulement un prolongement de sa pommette. L'avatar d'Ama-Tsu-Mara peut faire appel aux sphères Elémentaire, de Création et du Soleil pour ses sorts.

For 21	Dex 16	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 10
VD 15	TA 2,10 m	RM 20%
CA 0	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d12 +5 (hache) +9

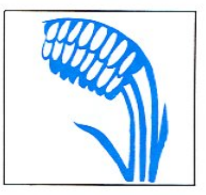
Att/Déf spéciales : L'avatar porte une gigantesque *hache acérée +5* qui fonctionne comme une *épée acérée.* A chaque fois qu'une attaque menée contre l'avatar d'Ama-Tsu-Mara échoue, il y a 25% (15% pour les armes magiques) de chances que l'arme, bloquée par la parade de l'avatar, se brise.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Ama-Tsu-Mara doivent toujours choisir la ferronnerie comme compétence diverse. Ils doivent toujours porter des armes de qualité exceptionnelle, qu'ils auront fabriquées eux-mêmes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA f ; SI Générale, Combat*, Elémentaire, Soins, Protection et Soleil ; PC 5) forger des armes magiques +1 (il faut un mois), 10) forger des armes magiques +2 (il faut trois mois), 15) créer des armes magiques +4 (il faut six mois) ; RM néant.

Inari (dieu intermédiaire)



Ancien patron des forgerons fabriquants d'épées, Inari a depuis passé cette tâche à Ama-Tsu-Mara, afin de pouvoir passer plus de temps à son autre vocation, celle de dieu du riz. Il veille sur les semailles et sur la moisson du riz, aussi bien que sur la protection de la récolte après qu'elle ait été moissonnée. Il peut contrôler le flux de l'eau, la croissance des plantes et tous les insectes. Il peut aussi transformer l'eau en saké (vin de riz). Sous sa forme véritable, Inari est un vieil homme barbu. Parfois, cependant, ses fidèles prennent ses messagers pour le dieu lui-même et adorent des renards comme dieu du riz.

Comment jouer son rôle : Inari est généralement une divinité bienfaisante qui fait de son mieux pour aider les gens à se nourrir. Toutefois, il est connu pour avoir négligé sa tâche si ses efforts n'étaient pas appréciés. Quand des paysans ou des fermiers sont menacés, il envoie souvent un ou plusieurs de ses avatars pour harasser leurs oppresseurs. Les présages d'Inari sont habituellement délivrés par un renard.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC riz ; SY plant de riz.

Avatar d'Inari (druide 14, voleur 10)

L'avatar d'Inari prend en général la forme d'un renard, bien qu'on sache qu'il ait parfois pris la forme d'un vieil homme (auquel cas il se bat avec un *bâton +5*, à raison d'une attaque par round). Même lorsqu'il est sous la forme d'un renard, l'avatar a les capacités normales d'un druide et d'un voleur, y compris celle de lancer des sorts. Il peut faire appel aux sphères Animale, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

For 18/00	Dex 19	Con 18
Int 19	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 90 cm	RM 25%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 3	TAC0 7	Dg 1d4/1d4/1d8 +6

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Inari attaque selon une séquence griffe/griffe/morsure. Quiconque est mordu par l'avatar d'Inari doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle sous peine d'avoir un os brisé à l'endroit mordu. Les membres deviennent alors inutiles pour se déplacer ou porter quoi que ce soit, jusqu'à ce que la blessure soit soignée. L'avatar d'Inari ne peut être abusé par aucun piège.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Inari président aux cérémonies impliquées par la plantation et la récolte du riz. Ils doivent faire leur part équitable de travail dans les champs et agir en tant que défenseurs des paysans et des renards.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP faucille, lance de fantassin, fronde ; RA a ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 1) mouvements silencieux (comme un rôdeur de niveau équivalent), 4) se cacher dans les ombres (comme un rôdeur de niveau équivalent), 8) trouver/désamorcer des pièges (5% par niveau), 12) crocheter des serrures (5% par niveau), 16) détecter des bruits (5% par niveau), 20) grimper (5% par niveau) ; RM néant.



Ho Masubi est le dieu du feu. Sa naissance a causé la mort de sa mère, Izanami. Son père, Izanagi était si affolé qu'il coupa l'enfant en deux, créant deux sortes de feu : kiri-bi, le feu créé par la friction du bois, et uchi-bi, le feu créé par les étincelles de l'acier frappé sur la pierre. Bien qu'ayant été si énergiquement séparé, le dieu du feu emprunta un chemin jusqu'à une montagne nommée Atago dans la province de Kyōto, où il établit sa demeure. C'est un des dieux les plus craints au Japon, car c'est un destructeur rapide des maisons faites de bois et de papier.

Ho Masubi a le pouvoir de contrôler un feu n'importe où et de faire naître des flammes à partir de l'étincelle la plus ténue. Sous son aspect véritable, c'est un homme orange et jaune aux cheveux rouges. Une terrible cicatrice court autour de sa taille, à l'endroit où son père l'a coupé en deux. L'animal sacré de Masubi est le sanglier, qui, comme lui, est rapide et destructeur.

Comment jouer son rôle : Bien que destructeur de par sa nature profonde, le dieu du feu n'est pas mauvais, faisant ce qu'il peut pour l'humanité, en lui fournissant de la lumière, de la chaleur, un moyen de cuisiner et la température nécessaire pour forger les armes et les outils. Toutefois, on sait que si un village lui fait un affront en négligeant son culte, il peut très bien le réduire en cendres.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC feu ; SY sanglier.

Avatar de Ho Masubi **(guerrier 16)**

L'avatar de Ho Masubi est un grand homme aux cheveux rouges et à la peau orange et jaune. On le rencontre souvent montant un gigantesque sanglier (CA 4 ; DV 9 ; TA 2,70 m ; TAC0 11 ; PV 72 ; VD 20 ; #AT 1 ; Dg 3d8 ; NM 16 ; PX 1.400).

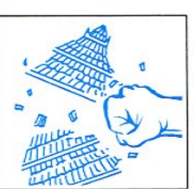
For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 19	Cha 18
VD 18	TA 2,10 m	RM 20%
CA -2	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d10 +10 (épée)

Att/Déf spéciales : L'épée de l'avatar est faite de feu et cause 10 points supplémentaires de dégât de feu lorsqu'elle touche (mais elle ne donne pas de bonus de Force). L'armure, de toute personne touchée, doit réussir un jet de sauvegarde contre le feu magique sous peine d'être détruite. Tout être touchant l'avatar de ses mains nues subit 2d10 points de dégât de feu.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Ho Masubi doivent servir leur dieu en conservant toujours à portée de main les quatre méthodes pour garder le contrôle de sa capacité innée de destruction : l'eau, la gourde, l'herbe de rivière et l'argile. Ils doivent également conserver un feu pur (un kiri-bi fait de bois d'hinoki) brûlant en permanence dans leur maison.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP feu, arc et flèche, hache ; RA a ; SI Générale, Combat*, Création, Soins, Végétale et Soleil ; PC 2) *altération des feux* (fonctionne comme le sort *altération des feux naturels*, mais s'applique également aux feux magiques), 5) *création de feu* (zone de 30 cm), 12) lancer des flammes avec ses mains, portée 7,5 mètres, dégâts 2d10 ; RM repousser.



Nai Nõ Kami est le dieu des tremblements de terre. Pendant longtemps son culte a été complètement négligé, au point que les Japonais n'incluaient même plus son nom dans leur liste des Ama-Tsu-Kami, les kami des cieux. Nai Nõ Kami a patiemment supporté cette insulte pendant tout ce temps, envoyant des frémissements de temps en temps pour avertir les gens de leur erreur. Mais, après des siècles de négligence, au septième siècle après J-C, il se mit finalement en colère et détruisit une grande partie du Japon, par une série de violents tremblements de terre. De nombreux temples voués à Nai Nõ Kami furent érigés sur les décombres. Sous sa forme véritable, Nai Nõ Kami est un grand homme puissamment bâti.

Comment jouer son rôle : Après la longue négligence qu'il a supportée, Nai Nõ Kami est un dieu susceptible. Tout village qui n'entretient pas un temple approprié, qui lui soit dédié, a 10% de chances par an d'être détruit par un tremblement de terre. Il enverra occasionnellement son avatar aider un seigneur qui a construit un grand temple pour l'honorer. Les présages de Nai Nõ Kami prennent souvent la forme de frémissements ou de mouvements de la terre.

Caractéristiques : AL ln ; ALF n'importe lesquels ; ZdC séismes ; SY poing écrasant un bâtiment.

Avatar de Nai Nõ Kami
(guerrier 18, druide 14)

L'avatar de Nai Nõ Kami est un géant à l'aspect féroce. Il peut faire appel aux sphères Animale, Elémentaire, de Soins et du Climat pour ses sorts.

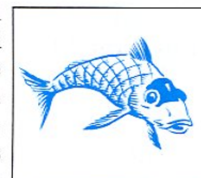
For 24	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 13	TA 2,40 m	RM 15%
CA 2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8 (marteau) +12

Att/Déf spéciales : Toute créature touchée par le marteau de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre le pétrification sous peine d'être projetée au sol à 4,50 mètres de l'endroit où elle se tenait. Quand l'avatar frappe le sol avec ce marteau, un *séisme* (comme le sort) survient.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Nai Nõ Kami doivent garder leurs temples d'une propreté méticuleuse. Ils doivent venger de façon brave et honorable toute insulte faite à leur dieu, même si cela les conduit à entreprendre le siège du château d'un noble.

Obligations et Pouvoirs : CR standard mais For d'au moins 16 ; AL n'importe lequel ; AP marteau, fronde ; RA a ; SI Générale, Combat, Divination*, Elémentaire, Soins, Protection, Conjuration et Climat ; PC 10) *séisme* ; RM néant.



Egalement nommé Shio-zuchi ("vieil homme des courants"), Õ-Wata-Tsu-Mi est le plus grand des nombreux dieux de la mer. Il fut créé lorsque Izanagi se lava dans la mer après être revenu du Pays de l'Obscurité. Il est le maître des poissons et de toutes les choses qui vivent dans la mer, et contrôle les courants. Il a le pouvoir de commander à toute créature qui nage dans la mer (y compris les hommes tant qu'ils sont dans l'eau) et de déplacer les eaux de l'océan à volonté. Sous sa forme véritable, c'est un immense dragon serpentin de couleur verte, mais il se sent tout aussi à l'aise sous la forme d'un vieil homme doté de branchies. Õ-Wata-Tsu-Mi vit dans un grand palais au fond de la mer.

Comment jouer son rôle : Õ-Wata-Tsu-Mi est généralement une divinité bienveillante. Il déplace les courants d'une façon extrêmement régulière de façon à ce que les hommes puissent prévoir leurs effets et évitent de se retrouver échoués, inondés ou noyés. Lorsque quelqu'un vient dans son palais, il est connu pour être un hôte hospitalier. Les présages d'Õ-Wata-Tsu-Mi sont généralement portés par son messager, un monstre marin nommé Wani, mais ils peuvent également prendre la forme de courants violents ou inhabituels.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lesquels sauf mauvais ; ZdC créatures de l'océan, marées ; SY poisson.

Avatar de Õ-Wata-Tsu-Mi
(druide 16)

L'avatar de Õ-Wata-Tsu-Mi prend la forme d'un vieil homme doté de branchies ainsi que de doigts et d'orteils palmés. Il peut faire appel aux sphères Animale, Elémentaire, de Soins, Végétale et du Climat pour ses sorts.

For 18/96	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15 n	TA 1,80 m	RM 20%
CA 3	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d10 (trident) +5

Att/Déf spéciales : Les victimes frappées par le trident de jade de l'avatar, doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être embrochées sur ses dents. Dans de tels cas, l'avatar peut décider de tourner la hampe du trident, faisant pivoter les dents acérées comme des rasoirs et causant automatiquement 2d10 points de dégât à chaque round.

Devoirs du Clergé

On trouve généralement les prêtres de Õ-Wata-Tsu-Mi dans des villages de pêche, où ils aident les pêcheurs locaux dans les rites qui apaisent Õ-Wata-Tsu-Mi après qu'on lui ait pris ses poissons. Ils doivent toujours être d'excellents nageurs, et connaître par cœur le tracé des courants.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP trident ; RA b ; SI Générale, Animale, Divination*, Elémentaire, Soins, Végétale et Climat ; PC 10) respirer sous l'eau, 15) conjurer et contrôler n'importe quelle créature maritime de 10 DV ou moins ; RM néant.



Kura Okami est un des nombreux dieux de la pluie. Il réside dans les vallées fertiles du Japon, fournissant une masse plus ou moins régulière de pluie pour que les récoltes y poussent. Pendant les tempêtes, il peut se trouver pris dans la furie de Susanowo, et envoyer trop de pluie, faisant sortir les cours d'eau et les rivières de leurs lits et inondant la campagne. Il est également quelque peu négligent, puisqu'il permet parfois à de nombreuses semaines de s'écouler sans envoyer son eau, source de vie. Cependant, la plupart du temps c'est un dieu bon et efficace, accordant sa bénédiction par de belles et douces averses. Kura Okami a également le pouvoir d'envoyer de la neige, ce qu'il fait souvent en hiver dans le but de rendre la beauté à un paysage par ailleurs terne. Sous sa forme véritable, c'est un vieil homme translucide avec une expression aimable (même s'il a l'air quelque peu absent). Il y a plusieurs autres dieux de la pluie, parmi lesquels Taka Okami, qui vit sur les montagnes, et Taki-Tsu-Hiko ("le Prince Cataracte"), qui est un rocher situé à l'ouest du mont Kaminabi.

Comment jouer son rôle : Kura Okami est un dieu ayant plutôt les idées embrouillées et l'esprit absent, mais c'est une divinité bonne et douce. Il aime voir les paysages du Japon quand son avatar parcourt ce pays. Il se trouve parfois tellement pris par cette activité qu'il en néglige ses obligations. Les présages de Kura Okami viennent habituellement pendant une brume matinale ou vespérale.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lequel ; ZdC pluie et neige ; SY brouillard obscurcissant un arbre.

Avatar de Kura Okami
(prêtre 12)

L'avatar de Kura Okami est un vieil homme négligent. Il peut faire appel aux sphères de Charme, Elémentaire et du Climat pour ses sorts.

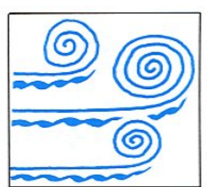
For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 9	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,50 m	RM 25%
CA 4	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d8 (bâton) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Kura Okami peut faire tomber un coup foudroyant de 6d10 une fois par round. Sur son ordre, son bâton libère un torrent d'eau, large de 3 mètres, forçant les créatures qui se trouvent prises sur son chemin, à réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être emportées sur 2d100 mètres.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Kura Okami doivent constamment lui rappeler sa tâche par l'intermédiaire de leur culte. Ils doivent être patients et aimables, particulièrement envers les personnes âgées, et Kura Okami punira sévèrement toute transgression de ce principe — souvent en ôtant ses sorts au coupable.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP javelot, masse ; RA a ; SI Générale, Charme, Divination, Elémentaire, Soins et Climat ; PC 5) *création d'eau* (20 litres), 15) *forme ectoplasmique* ; RM repousser.



Shina-Tsu-Hiko est né du souffle d'Izanagi et c'est le dieu des vents. Il n'est pas, cependant, le seul dieu du vent. Il y en a plusieurs autres qui contrôlent certains types de vents. Parmi eux on trouve la fille de Shina-Tsu-Hiko, Shina-To-Be, qui disperse les brumes matinales ; Tatsuta-Hiko et Tatsuta-Hime, qui apportent de l'air frais dans les champs pour aider à produire de bonnes moissons ; et Haya-ji, le dieu des tourbillons de vent. Alors que ces dieux sont les personnifications de certains types de vents, Shina-Tsu-Hiko a la charge de tous les vents et il est ainsi supérieur à tous les autres de la même manière qu'un shõgun est supérieur à un daimyõ. Shina-Tsu-Hiko a le pouvoir de contrôler les vents partout sur la terre et il peut user de cette capacité pour apporter une atmosphère chaude et poussiéreuse, des pluies agréables, de terribles tempêtes et ainsi de suite. Sous sa véritable forme, Shina-Tsu-Hiko apparaît comme étant un seigneur de bon rang.

Comment jouer son rôle : Shina-Tsu-Hiko est imprévisible et capricieux. Un jour, il peut être parfaitement satisfait de l'hommage que lui a rendu un certain village. Le lendemain, il peut le trouver tristement inadapté et utiliser son pouvoir pour arracher les toits de toutes les maisons. Les présages de Shina-Tsu-Hiko prennent en général l'aspect de mots chuchotés par le vent, mais il n'est pas toujours possible d'en retirer le sens.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC vents ; SY trois lignes courbées.

Avatar de Shina-Tsu-Hiko

(guerrier 14)

L'avatar de Shina-Tsu-Hiko est un mince samouraï bien vêtu.

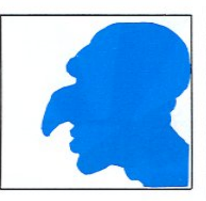
For 18/00	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 18	TA 1,80 m	RM 15%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8 (épée) +6

Att/Déf spéciales : Etant aussi insaisissable que le vent, l'avatar de Shina-Tsu-Hiko bénéficie de 50% de chances de se détourner et d'éviter les dégâts lorsqu'un adversaire le touche. Sa propre épée glisse à travers tout type d'armure comme si la CA du porteur était au mieux de 5.

Devoirs du Clergé

Les prêtres dédiés à Shina-Tsu-Hiko sont rarement populaires, car les villages attribuent souvent la destructivité des vents capricieux du dieu à une incompétence de leur part. Ils passent habituellement le plus clair de leur temps à tenter de lire les présages et de contacter Shina-Tsu-Hiko afin de déterminer son humeur présente.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP épée, arc ; RA a ; SI Générale, Astrale, Combat, Divination, Elémentaire, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration et Climat ; PC 10) *vol* (VD 15) ; RM néant.



Amatsu-Mikaboshi, "l'auguste étoile des cieux", est le dieu du mal. Egalement connu comme Ama-nō-Kagaseo, "le brillant mâle", il voit et sanctionne toutes choses faites sous le couvert de la nuit. Il a le pouvoir de regarder dans les cœurs des hommes et des femmes et, s'il y voit trop de mal, de les faire siens. Comme la majeure partie des gens sont fondamentalement bons, Amatsu-Mikaboshi n'est pas particulièrement puissant. Mais il est rusé et il a rassemblé plus de fidèles que les gens ne s'en doutent. Sous sa véritable forme, Amatsu-Mikaboshi est une ombre obscure qui ne peut jamais vraiment être vue.

Comment jouer son rôle : Amatsu-Mikaboshi rassemble des fidèles selon une vieille méthode : il les piège. Après avoir trouvé un fidèle potentiel, Amatsu envoie son avatar pour tenter la victime — en général avec du pouvoir, de l'argent, de la débauche, ou quoi que ce soit d'autre désiré au plus haut point par ce sujet. L'avatar crée ensuite une situation dans laquelle la victime peut accomplir son désir en commettant un acte hideux. Si elle le fait, elle devient un fidèle permanent de Amatsu-Mikaboshi et se trouve contrainte à prendre part à une série interminable de plans infâmes.

Caractéristiques : AL lm ; ALF mauvais ; ZdC mal ; SY ombre d'un homme au nez crochu.

Avatar d'Amatsu-Mikaboshi

(voleur 18, barde 16)

L'avatar d'Amatsu-Mikaboshi apparaît le plus souvent sous la forme d'un petit homme charmant avec une tête chauve et un nez crochu. Mais le dieu du mal est aussi connu pour avoir donné à son avatar la forme d'une femme séduisante. Il peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts de barde.

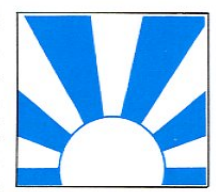
For 20	Dex 20	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 16	TA 1,50 m	RM 25%
CA 0	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 1	Dg 1d6 (épée) +8

Att/Déf spéciales : Si elles sont attaquées par derrière, les victimes de l'avatar doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être touchée automatiquement et de subir quatre fois les dégâts normaux. Quiconque est touché par la lame de l'épée subit 1d10 points supplémentaires de dégât de poison à chaque round, jusqu'à ce que ce poison soit neutralisé.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Amatsu-Mikaboshi sont ceux qui se sont intentionnellement et volontairement tournés vers le mal. Leurs tâches principales impliquent le fait de tenter les autres et d'aider leur divinité à tenir les promesses faites par son avatar dans le but de rassembler des fidèles.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes, avec une préférence pour le poison ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Création, Divination, Garde, Nécromancie, Protection et Conjuration ; PC 1) *connaissance des alignements*, 10) *lire les pensées* (les pensées superficielles seulement, les victimes peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour réaliser ce qui leur arrive) ; RM diriger.



Les Shichifukujin sont les Sept Dieux du Bonheur. Parfois cités comme les Sept Dieux de la Chance, ils viennent d'origines diverses. Ils comprennent Hotei (le dieu du bonheur procuré par le hasard fortuné), Jurojin (le dieu du bonheur procuré par une longue vie), Fukurokujo (le dieu du bonheur procuré par la bonne santé), Bishamon (le dieu du bonheur procuré par la bonne chair ; il s'occupe également de ses fidèles au cours des guerres), Benzaiten (la déesse du bonheur procuré par l'amour), Daikoku (le dieu du bonheur procuré par la fortune) et Ebisu (le dieu du bonheur procuré par la nourriture ; il préside également à la pêche et au commerce honnête). Chacun de ces dieux veille sur un aspect particulier de la vie. Pour être vraiment heureux, un homme doit être fidèle aux sept dieux selon un bon équilibre. Chaque dieu peut offrir à ses fidèles l'aspect du bonheur qu'il ou elle personnifie. Sous leurs véritables formes, ces dieux ont les aspects suivants : Hotei, un homme au ventre énorme ; Jurojin, un vieil homme avec une longue barbe blanche ; Fukurokujo, une longue tête étroite sur un petit corps trapu ; le souriant Bishamon est toujours vêtu d'une armure complète (pour détourner la guerre) ; Daikoku, un homme corpulent perdant ses cheveux ; Ebisu, un homme assez âgé ; et Benzaiten, une femme magnifique.

Comment jouer leur rôle : Les Shichifukujin répondent à leurs fidèles comme des dieux individuels. Ainsi, un homme qui porte une grande attention à Ebisu et aucune à Benzaiten est susceptible d'avoir beaucoup de nourriture mais pas de femme avec qui la partager. Ils n'envoient pas de présages, bien que le niveau de bonheur atteint dans la vie par une personne puisse être considérée en tenir lieu.

Caractéristiques : AL lb, cb, nb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC comme indiqué, collectivement la gaieté ; SY variable.

Avatars des Shichifukujin

(tous prêtre 12)

Les avatars des Shichifukujin apparaissent sous des formes ressemblant de très près aux dieux eux-mêmes. Ils peuvent faire appel à toutes les sphères pour leurs sorts.

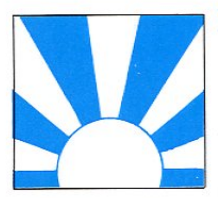
For 18	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,80 m	RM 10 à 15%
CA 4 à 0	DV 12	PV 96
#AT 1	TAC0 9	Dg 1d6 (bâton) +2

Att/Déf spéciales : Quiconque frappe l'avatar d'un Shichifukujin est condamné au malheur éternel et voit sa Sagesse, sa Constitution et son Charisme réduits de deux points.

Devoirs du Clergé

Les Shichifukujin maintiennent des ordres de prêtres séparés, avec des obligations appropriées à l'individualité de chaque dieu.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP gourdin, masse ; RA a ; SI Générale, Charme, Création, Divination, Garde, Soins, Protection et Climat ; PC néant ; RM repousser.



Raiko

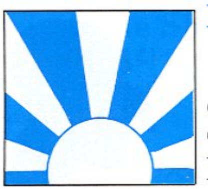
Raiko est un célèbre combattant de monstres enchantés, de géants, de morts-vivants et d'autres créatures horribles. Sa *lame d'acuité +3* est réputée être plus rapide qu'un serpent qui attaque et il a acquis une vitesse et une endurance presque inhumaines. Il porte aussi un arc long avec lequel il peut tirer des flèches à une portée double de la normale, infligeant deux fois les dégâts normaux.

Raiko n'a aucune peur de la mort et il ne reculera jamais devant un défi. Cependant, sa ruse égale sa rapidité. S'il se trouve confronté à une tâche apparemment impossible, il trouvera invariablement un moyen d'accomplir ce qu'il doit faire, sans perdre ni son honneur, ni sa vie.

Ranger 18

For 18/00	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 11	Cha 18
VD 18	RM néant	AL nb
CA -1	PV 153	
#AT 2	TAC0 0	Dg 1d8 +3 (épée) +6

Sorts (lancés comme un prêtre du 9ème niveau) : 1) *injonction, détection de la magie, soins des blessures légères* ; 2) *charme personnes et mammifères, détection des pièges, ralentissement du poison* ; 3) *localisation d'un objet, guérison des maladies, dissipation de la magie.*



Impératrice Jingo

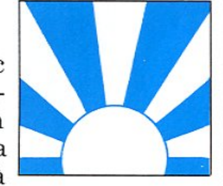
L'Impératrice Jingo dirigeait le Japon dans les débuts de son histoire, vivant entre 170 et 269 après J-C. Elle menait une campagne militaire contre la Corée lorsqu'il devint évident qu'elle allait bientôt donner naissance à un enfant. L'Impératrice était si dévouée à sa tâche qu'elle avala une pierre pour retarder cette naissance. Il n'est pas étonnant que son fils, Ojin, fut lui-même un grand guerrier, devenant finalement Hachiman, le dieu de la guerre.

Guerrier 15, magicien 12

For 14	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 16	Cha 18
VD 12	RM néant	AL ln
CA 0	PV 144	
#AT 2	TAC0 6	Dg 1d8 +5 (lame acérée)

Sorts : 1) *projectile magique, vapeur colorée, altération des feux naturels, amitié* ; 2) *nuage de brouillard, verrou du magicien, ESP, nuage puant* ; 3) *protection contre les projectiles non-magiques, hâte, respiration aquatique, immobilisation des personnes* ; 4) *porte dimensionnelle, métamorphose, détection de la scrutation, mur de feu* ; 5) *domination, mur de force, téléportation, télékinésie* ; 6) *globe d'invulnérabilité.*

Tanuki



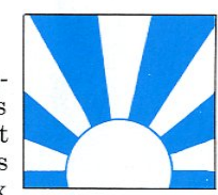
Bien qu'il ait une ressemblance avec les membres des deux familles du blaireau et du raton-laveur, le tanuki est en réalité plus proche du chien. Sous sa forme véritable c'est un petit animal à fourrure, avec une longue queue crépue et une zone assombrie autour des yeux, ressemblant au masque d'un raton-laveur. Ses pattes sont dotées de griffes acérées et ses dents sont aiguisées comme des rasoirs.

En dépit de son bon équipement pour les combats, le tanuki préfère utiliser ses capacités de changement de forme pour jouer de mauvais tours. L'un des plus horribles fut de tuer la femme d'un chasseur alors que celui-ci était au loin. Il prit ensuite la forme de la femme et prépara un repas empoisonné pour le mari. Quand ce dernier rentra chez lui, le tanuki, toujours déguisé sous l'aspect de la femme, servit le repas. Puis, alors que cet homme était sur le point de mourir, le tanuki lui révéla joyeusement ce qu'il avait fait.

CA 4	Nb. 1	TA 90 cm	PX 2.000
VD 15	NM 16	AL cm	Int Elevée
DV 8	PV 64	RM 10%	TAC0 13
#AT 3	Dg 1d6/1d6/1d10		

Att/Déf spéciales : Le tanuki peut changer de forme en n'importe quel objet, animé ou inanimé.

Hannya



Les Hannyas sont les esprits de femmes qui étaient jalouses au cours de leurs vies. Elles ont des visages grotesques et maléfiques avec un menton noueux, des crocs et des cornes sur la tête. Leurs yeux brillent d'une lumière froide et bleue. Quand elles combattent, elles attaquent d'abord avec leurs mains griffues, puis avec leurs cornes acérées. Juste avant de rejoindre la mêlée, une Hannya hurle en général, pour infliger autant de dégâts qu'elle le peut.

On trouve en général les Hannyas dans le Pays de l'Obscurité, mais certaines sont connues pour s'être aventurées à l'extérieur, afin d'harasser un amoureux infidèle, ou simplement de se venger des hommes en général.

CA -4	Nb. 1 à 2	TA 1,50 m	PX 15.000
VD 15	NM 18	AL nm	Int Elevée
DV 12	PV variable	RM 15%	TAC0 9
#AT 3	Dg 1d8/1d8/1d10		

Att/Déf spéciales : Les Hannyas ne peuvent être touchées que par la magie ou par des armes +2 ou mieux. Toute créature touchée par les griffes d'une Hannya doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de subir 2d10 points de dégâts dus poison à chaque round (jusqu'à ce que ce poison soit neutralisé). Une Hannya peut hurler une fois par jour (mais pas en mêlée), causant 3d10 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 7,50 mètres (pas de jet de sauvegarde).


The
Golden
Lamprey

Un Aperçu de Nehwon

Dans ses romans sur Nehwon, Fritz Leiber introduit le lecteur à un monde fantastique merveilleusement détaillé et riche. Nehwon est un plaisant mélange de thèmes historiques et d'éléments fantastiques créant des cultures et des pays où les deux héros principaux du cycle, Fafhrd et le Souricier Gris, vivent, respirent et connaissent des aventures. Ce monde prend vie pour ses lecteurs car Fritz Leiber est un maître dans l'art de raconter des histoires. Ses nobles efforts ont créé un pays dans lequel tout joueur d'AD&D® peut être fier de s'aventurer.

Lorsque vous tournez les pages aussi bien des romans que des modules et des accessoires de TSR qui ont trait à ce monde, c'est exactement comme si vous marchiez dans les pages de l'aventure parfaite. Vous pouvez presque percevoir et ressentir la charge des cavaliers de la Steppe Mingole qui fondent sur vous avec leurs arcs courts tendus à l'extrême. L'apparat, la splendeur, de la Citadelle du Roi des Rois se dresse devant vous et vous coupe le souffle avec la couleur et la merveille de sa taille absolue.

Naviguer sur les mers de Nehwon peut être tout aussi satisfaisant. On peut partir des Griffes où la glace et la terre se rencontrent pour donner naissance à la Mer Glacée. En naviguant vers le sud, on arrive rapidement aux Rochers aux Dragons, pleins de vrais dragons et à la Mer Intérieure, qui est elle-même pleine de merveilles. Selon la phase de la lune et le tempérament des dieux de la mer le Pays Qui Coule sera soit émergé, vous bloquant le chemin, soit sous l'eau, vous permettant de passer. De là, votre voyage peut vous conduire à la Mer d'Orient, mais les dangers inconnus qui s'y cachent sont tels que même de braves héros préfèrent rester en vue des côtes — même si ces terres sont Quarmall ou les volcans de l'est.

C'est un monde riche en magie de tous types. Même la plus simple des gemmes peut devenir intrinsèquement vitale pour les joueurs. Dans une histoire, une gemme, venant du plus profond du cœur de la terre, force l'un des héros à devenir un outil dans le culte du dieu de la Terre. Dans une autre, un groupe de gemmes constitue le cœur magique d'une tour sinistre. Naturellement, quand les meilleurs voleurs de ce monde, Fafhrd et le Souricier Gris, viennent pour dérober ces gemmes, la tour réagit en se penchant et s'allongeant magiquement pour essayer d'écraser nos deux héros. On trouve souvent dans les pages de ces romans et dans les aventures d'AD&D® des gemmes luisantes et des pierres de lune puissantes. Mais, ces objets de valeur sont bien trop souvent remplacés par des frelons scintillants au dard acéré, ou par des morceaux lisses de mousse luisante sans valeur. Des sifflets, des cornes, des bols, des figurines, des mains momifiées, des épées, des dagues, des anneaux, des parchemins, des portes et des bâtiments entiers, tous magiques, remplissent les pages des romans et des aventures de jeu de rôles. Ces éléments sont le tissu dont les rêves et les aventures sont faits et ils se trouvent en abondance dans Nehwon.

Les dieux de ce monde prennent une part très directe aux allées et venues de leurs fidèles. Bien que peu d'entre eux ne se montrent jamais directement à leur peuple, souvent ils maudissent leurs ennemis et bénissent leurs fidèles. Ils font particulièrement attention à leurs adorateurs les plus talentueux. C'est pourquoi, Fafhrd et le Souricier Gris se retrouvent rarement dans des aventures uniquement de leur propre fait. C'est un monde où le nombre de fidèles que possède un dieu dicte son niveau de pouvoir. Plus les exploits des héros qui se sont affiliés à un dieu sont grands, plus le pouvoir de ce dernier est important. Ce sont des êtres jaloux et ils sont prompts à se mettre en colère et lents à récompenser.

Il n'était pas suffisant que le pays lui-même et les dieux conspirent pour forger des aventures pour des héros qui en sont aussi les victimes. Il existe des magiciens en tout genre qui veulent avoir sur le champ pour leur travail toutes sortes de morceaux et fragments de créatures — tels des plumes de roc ou de basilic, ou encore des yeux de dragon. Les Magiciens et Magiciennes Véreux sont au bas de l'échelle sociale de la magie. Ces personnes préfèrent vivre seules à la campagne. Les Magiciens et Magiciennes des Villes agissent dans leur communauté et servent souvent de gardiens de leurs cités. Chaque culture a ses propres jeteurs de sorts, qui voyagent à travers tout Nehwon à la recherche d'ingrédients pour leurs sorts. Tous ces archétypes contribuent à porter la "marmite" de l'aventure à ébullition.

Des guildes et des factions en tout genre remplissent les villes de Nehwon. On est soit membre d'une guilde ou d'une faction, soit son ennemi. Les voleurs doivent recevoir l'autorisation d'exercer, ne volant que lorsque cela est opportun. Les assassins sont autorisés et encouragés, mais seulement après avoir indiqué leur cible de façon appropriée aux autorités. Des guildes de toutes sortes, allant des jeteurs de sorts aux tueurs de dragons (une très petite guilde), abondent dans chaque ville. Les aventuriers peuvent rejoindre la guilde de leur choix, mais ils doivent en rejoindre une sinon ils rencontreront une fin prématurée. Les ordres sacrés et les factions politiques ont aussi leur part de pouvoir et protégeront les leurs en temps de troubles.

La cité de Lankhmar

"...Lankhmar, où les aventures commencent et où elles s'achèvent bien trop souvent."

Sur la planète Nehwon, Lankhmar est connue comme la Cité de l'Aventure. C'est la plus grande ville du monde — une métropole grouillante pleine de magie et de danger. Des héros en tout genre ont passé des vies entières à poursuivre des quêtes de ses rues à ses geôles, sans jamais quitter la ville. Une brève mention de quelques uns de ses aspects les plus stimulants devrait être utile pour la mise en train de toute aventure qu'un MD souhaiterait voir se dérouler dans cette ville.

Les Guildes

Les Guildes sont nombreuses et puissantes dans Lankhmar.

Le Consortium des Marchands : Cette organisation contrôle l'énorme réseau commercial de Lankhmar. Son commerce principal est celui du blé qui pousse autour des murs de la ville. Ce négoce du blé est la base d'une vaste affaire de commerce maritime et terrestre. Les riches marchands de la ville ont autant de pouvoir que le Suzerain et les nobles de la région.

La Guilde des Voleurs : Il y a des chapitres de la guilde des voleurs dans toutes les villes de Nehwon. Ils ont une grande incidence sur la vie de tout aventurier. Quand un grand trésor est découvert, la guilde veut sa part. Si elle n'en obtient pas une partie, elle réagit d'une façon violente. Peu lui importe que ce trésor provienne du magot d'un dragon ou de la bourse d'une dame. Les guerriers, les

magiciens et les prêtres qui ne veulent pas payer la dîme de la guilde font mieux d'appartenir à une guilde qui leur est propre. Toutes les guildes respectent le territoire des autres guildes et laissent leurs gens tranquilles. Ceux qui ne sont pas membres d'une guilde peuvent s'attendre à une escalade d'actions allant de simples menaces à des assassins dans la nuit, en passant par des coups. Les avantages d'être membre de la guilde des voleurs comprennent un entraînement sur une base régulière (de cette façon la progression en niveaux s'effectue plus vite) et une aide légale (quand on est arrêté dans n'importe quelle ville il est possible d'être libéré pour être remis aux soins de la guilde en échange d'une forte somme versée par le maître de la guilde). Pour les membres les plus riches, il est possible de bénéficier de soins cléricaux (en échange de grosses sommes d'or). Une prise de contact avec le maître de la guilde dans n'importe quelle ville, révélera de nombreuses missions susceptibles d'être la source de grandes quantités d'or et de joyaux pour les membres intéressés. A de nombreuses reprises au cours de l'année les autres guildes demandent à utiliser des voleurs pour des projets spéciaux, n'importe quel membre de la guilde pouvant s'y intéresser. Parfois de telles quêtes sont trop importantes pour être assumées par un seul voleur, la guilde est alors toujours disposée à louer certains de ses membres en échange d'une grande partie d'un trésor possible.

La Confrérie des Assassins : C'est vraiment une guilde complexe de guerriers aux connotations péjoratives. Cette guilde sert de force de sécurité supplémentaire dans toutes les villes de Nehwon. Si vous avez besoin de quelques guerriers pour garder votre caravane, appelez la Confrérie. Si un guerrier est dans une mauvaise passe de chance, il peut trouver un emploi auprès de la Confrérie. Le côté péjoratif de la guilde est dû aux assassinats. L'assassinat est un grand art dans Nehwon. Il existe une faction dans chaque Confrérie qui ne fait rien d'autre que tuer contre paiement. Ces membres ont des talents de voleur ainsi que des compétences de guerrier. Cette branche de la guilde est complètement impartiale en ce qui concerne les personnes pour lesquelles elle est payée. Elle garantit le résultat et redonne l'or si elle échoue. Tout assassin a un code strict établissant qu'il n'a droit qu'à une seule tentative. S'il échoue et reste en vie, il doit s'arrêter et rendre l'or. Au moins 90% des membres de la guilde avertiront la victime au moins un jour à l'avance qu'elle va être traquée. Hormis cet aspect sinistre de la Confrérie, cette guilde a fait beaucoup de bien à ceux qu'elle protège.

Les riches négociants disposent toujours de plusieurs membres de la Confrérie qui entraînent les guerriers marchands dans les arts de l'épée et du combat. La plupart des guerriers veulent rejoindre la Confrérie en raison des avantages et de la protection que fournit la guilde à ses membres. Les membres ayant un bon train de vie peuvent espérer les choses suivantes : des soins magiques ou banals à des tarifs raisonnables, un repas et un endroit où se reposer dans n'importe quelle ville, et un emploi dont le montant de la paye dépend des compétences du guerrier.

Les Sorciers de Feu de l'Est : Ces magiciens sont des jeteurs de sorts très respectés et très craints. Ils sont le plus notablement les ambassadeurs de tous les pays orientaux qui désirent commercer avec Lankhmar et les sept autres cités. Ce sont aussi des espions et des chefs qui veulent explorer et comprendre les Huit Cités, de manière à ce qu'elles soient faciles à envahir.

Les Sorciers de Feu sont capables d'utiliser tous les styles de magie de feu. Seuls des sorciers de niveau moyen ou élevé apparaissent dans les Huit Cités. La magie de feu pratiquée par ces sorciers est bien au-delà de ce qu'on trouve dans les écoles normales de magie. Il existe par exemple un sort qui permet au lanceur d'écouter des conversations autour de n'importe quel feu dans un rayon de 80 mètres. De plus, les sorts suivants font le double de dégâts quand ils sont lancés par ces magiciens : *boule de feu*, *bouclier de feu*, *piège de feu*, *mur de feu*, *nuage incendiaire*, *nuée de météores*, *charme de feu*, *altération des feux naturels*, *mains brûlantes*, et *conjuration d'élémentaire de feu*. Il existe aussi un grand nombre de sorts inhabituels qui ne sont connus que de ces Sorciers.

Les rubis et les gemmes rouges en tout genre semblent accroître les capacités de tous les Sorciers de Feu. Cependant, il existe plusieurs légendes racontant comment ces gemmes se sont fracassées pendant un combat magique, causant la mort du lanceur de sort.

Les autres guildes comprennent la Guilde des Forgerons, le Cadre des Charpentiers, la Fraternité des Manœuvres et Travailleurs, la Guilde des Prêteurs sur Gage, la Guilde des Scribes, la Guilde des Tailleurs de Pierre, la Guilde des Transporteurs et des Charretiers, la Guilde des Souffleurs de Verre, la Guilde des Maroquiniers, la Guilde des Confiseurs, la Guilde des Négociants en Vins et la Guilde des Etameurs.

Les cultes de la Bête

Dans le monde de Nehwon, chaque type d'animal possède un groupe de treize protecteurs. Ce sont les versions parfaites de chaque espèce. Quand Lankhmar fut envahie par les rats, treize rats supérieurement intelligents menaient le combat. Par l'utilisation d'un sifflet magique spécial, treize chats vinrent et aidèrent la ville à se débarrasser de ce fléau.

Les religions humaines adorant ces créatures parfaites se sont répandues à travers tout Nehwon. Les chefs des cultes peuvent souvent conjurer un ou deux des protecteurs dans le but d'aider le culte. Les membres du culte ont souvent le contrôle des membres plus normaux de ces espèces. Un prêtre du Culte du Chat serait capable par exemple de commander à des chats de tous types. Ces commandements ne feront jamais se comporter un chat d'une manière étrangère à sa nature habituelle. Un chat n'attaquera donc pas un troll, bien qu'on puisse faire en sorte qu'il attaque une proie normale ou morde à travers une corde.

Chaque type d'animal possède son propre type de protecteurs. Il en existe par exemple un groupe de treize différent pour chaque type de félin sur la planète. Il en va de même pour chaque type de chien, de reptile, de poisson ou d'oiseau. On peut rencontrer des membres isolés, de ces groupes de protecteurs, errants sur la planète pour accomplir de bonnes actions envers leurs sujets. Chacun de ces animaux est hautement intelligent et capable de converser par télépathie. Lorsqu'un membre des treize est tué pour une raison quelconque, il est instantanément remplacé par un membre plus normal de son espèce à qui il faut un an pour accroître son intelligence.

Lieux importants

La ville est divisée en de nombreux quartiers. Chacun de ceux-ci a une dominante qu'on peut identifier par son

nom — Quartier du Parc, Quartier du Festival, Quartier du Marais, Quartier de la Place, Quartier de l'Argent, Quartier du Commerce, Quartier du Filet de Bœuf, Quartier de la Rivière, Quartier du Temple, Quartier Noble et Quartier de la Citadelle. On peut trouver un traitement plus approfondi de toutes ces parties dans le supplément TSR *Lankhmar, City of Adventure*.

Sur la Rue des Dieux existent de nombreux temples et autels. Plus les dieux sont puissants plus leur temple se trouve vers l'ouest de cette rue. Au cours des siècles, de nombreux cultes ont commencé dans la partie la plus orientale sous la forme de petites tentes, pour voyager ensuite jusqu'à l'extrême ouest et devenir de gigantesques temples d'or et de marbre ; néanmoins, c'est parfois pour rejoindre à nouveau l'extrême est et redevenir une fois de plus d'humbles tentes. Pourtant une chose ne change jamais. Il existe un gigantesque temple de marbre noir à l'extrême ouest de la Rue des Dieux. Il y est depuis que des rues existent à Lankhmar. Personne n'adore de dieu dans ce temple, mais on peut trouver chaque jour de l'année des offrandes sur ses marches.

Bien que les zones se trouvant au dessus du sol paraissent normales, voire même ennuyeuses, un monde à part entière existe sous les rues de la ville. Ainsi, dans une partie de la ville, une race de rats intelligents a construit sa propre civilisation. Reflétant la ville du dessus, cette ville de rongeurs comporte son propre style d'aventures. Les rats ont cherché à une époque à prendre la ville du dessus, mais ce plan fut déjoué. Des kilomètres et des kilomètres de tunnels naturels et de grottes s'étendent sous la ville et vers le Grand Marais, et même au-delà, jusqu'à la Mer Intérieure. Ces tunnels ont été utilisés par des guildes plus anciennes pendant des siècles. Certaines de ces guildes envoient leurs apprentis dans ces tunnels pour tester leur courage. Des monstres et des choses mortes depuis longtemps existent dans ces grottes. Une fois, le Suzerain a envoyé plusieurs escouades d'hommes dans les tunnels sous le palais Arc-en-Ciel, mais ils ne revinrent jamais. Maintenant il dispose d'un puissant détachement de gardes qui en surveille l'entrée.

Le grand marais salé, qui borde la cité à l'est, constitue un mystère dangereux pour la plupart des habitants de Lankhmar. Il est rempli de monstres, mais il abrite aussi des ruines de nombreuses villes et tours antiques. De puissants magiciens, qui semblent aimer construire des tours du jour au lendemain, vivent dans le marais pendant un siècle ou plus, pour ensuite s'en aller mystérieusement pour des raisons de santé. Cela a laissé un grand nombre de tours dans tout le marais. Les aventuriers curieux semblent attirés par des endroits de ce genre.

La vie à Lankhmar

Le gouvernement dans la ville est très strict. Les lois sont édictées par le Suzerain, mais elles doivent être approuvées par plusieurs des guildes les plus puissantes. La garde de la ville est un groupe courageux de guerriers aisément capables de mettre fin aux activités des voleurs et hors-la-loi qui se font trop remarqués.

En général, la vie est sûre et agréable dans la ville. La guerre ne touche généralement pas Lankhmar. Le gouvernement de la cité travaille à aider les pauvres et quiconque a besoin d'un travail peut rejoindre l'armée ou une autre branche du gouvernement. Toutes les routes semblent conduire à Lankhmar. Quelle que ce soit la marchandise recherchée, des plumes d'un roc géant au baiser d'une pixie ailée, on peut la trouver en vente quelque part dans la cité. Quand on se déplace vers le sud à partir de la Grand Porte, en suivant la Route de la Grand Porte, jusqu'à la rue au Grain et les quais, on peut observer une ville prospère normale du moyen âge. Toutes sortes de gens se promènent dans la ville, allant des chevaliers et des propriétaires terriens, jusqu'aux sorciers et apprentis magiciens, en passant par les courtisanes et les belles de nuit. En se dirigeant vers le nord, par la rue Religieuse, puis en traversant la Rue des Dieux, et enfin en remontant la rue du Mur, on arrive vite sur la route des Rois et le palais Arc-en-Ciel. Chaque rue est une source d'aventures, et de richesses offertes aux rapides et aux plus malins.

Bibliographie

Tous les personnages et renseignements de ce chapitre sont tirés ou extrapolés d'une série de sept romans de Fritz Leiber. Ces romans détaillent le monde merveilleux de Nehwon et font souvent mention de la ville magique de Lankhmar. Chacun des livres suivants est specta-culaire et constitue un "must" pour tout passionné de fantastique.

Epées et Démons (Swords against deviltry)
Epées et Mort (Swords against death)
Epées et Brumes (Swords in the mist)
Epées et Sorciers (Swords against wizardry)
Le Royaume de Lankhmar (The swords of Lankhmar)
La Magie des Glaces (Swords and ice magic)
The knight and knave of swords (non encore traduit)



Ces tables sont conçues pour générer rapidement un monstre aléatoire pour une rencontre dans Nehwon. Le MD devrait utiliser deux dés à dix faces pour obtenir un nombre qui corresponde à un monstre. Les humains sur ces tables sont des PNJ qui commencent en général en étant hostiles ou soupçonneux, mais il suffit de peu d'efforts pour les gagner au camp des PJ.

Villes

2	Voleur imprudent
3	Oiseau de Tyaa
4	Clerc loyal
5	Chevalier curieux
6	Marchand cupide
7	Dévorant
8	Mage Véreux paresseux
9	Magicien mauvais
10	Mendiant affamé
11	Tueur sans vergogne
12	Vieux garde de la cité
13	Sorcier de Feu mortel
14	Paysan inoffensif
15	Pèlerin furieux
16	Femme attirante
17	Homme attirant
18	Prince tourmenté
19	Princesse tourmentée
20	Voleur prudent

Montagnes/Collines

2	Voleur fatigué
3	Géant (des collines ou de feu)
4	Ogre
5	Troll
6	Araignée géante
7	Gnome rieur
8	Magicien dangereux
9	Clerc mauvais
10	Loup géant
11	Serpent à fourrure
12	Loups astraux
13	Roc
14	Géant (des pierres ou du gel)
15	Sorcière chaotique
16	Pèlerin effrayé
17	Vampire
18	Homme des tribus curieux
19	Animal sauvage
20	Dragon

Plaines

2	Voleur camouflé
3	Homme des tribus belliqueux
4	Béhémoth
5	Tigre
6	Pèlerin sans le sou
7	Clerc neutre
8	Guerrier dangereux
9	Paladin mêle-tout
10	Magicien mauvais
11	Magicien Véreux secourable
12	Loups astraux
13	Elfe gris blessé
14	Marchand d'esclaves dangereux
15	Léopard
16	Serpent cracheur
17	Nomade sans danger
18	Géant (des nuages ou des tempêtes)
19	Berserk enragé
20	Barde solitaire

Océans

2	Voleur pirate téméraire
3	Marchand téméraire
4	Nixie
5	Nymphe
6	Troll marin
7	Pieuvre géante
8	Selkie
9	Requin
10	Baleine
11	Vaisseau fantôme
12	Château insulaire émergeant
13	Vaisseau de guerre
14	Pêcheurs entêtés
15	Plante étrangleuse
16	Triton
17	Serpent de mer géant
18	Loup marin mineur
19	Vaisseau de clerc mauvais
20	Vaisseau de magicien bon

Ruines

2	Voleur mourant
3	Clerc chaotique
4	Guerrier distrait
5	Vieux Magicien Véreux
6	Troll
7	Ours noir
8	Ogre
9	Harpie
10	Magicien mauvais
11	Blaireau
12	Rat géant
13	Hydre
14	Voleur blessé
15	Goule de Nehwon
16	Berserk endormi
17	Chien sauvage
18	Homme-lézard
19	Rôdeur invisible
20	Elémentaire de terre

Forêt

2	Voleur minuscule
3	Goule de Nehwon
4	Vouivre
5	Marchand effrayé
6	Pèlerin curieux
7	Guerrier fou
8	Clerc mauvais
9	Mage Véreux charmeur
10	Sylvanien
11	Scarabée, cerf-volant
12	Homme des tribus courageux
13	Araignée, grande
14	Animal sauvage
15	Chacal
16	Feu follet
17	Guêpe géante
18	Loups astraux
19	Singe
20	Panthère

Régions Sauvages Froides

2	Voleur presque gelé
3	Berserk attaquant
4	Clerc loyal
5	Marchand honorable
6	Loups
7	Hommes des tribus chassant
8	Bande de guerre cachée
9	Femme des neiges
10	Barde moribond
11	Magicien volant
12	Ours polaire
13	Yéti
14	Géant du gel
15	Ogre
16	Animal sauvage
17	Ours des cavernes
18	Troll
19	Lynx géant
20	Serpent à fourrure

Régions Civilisées Froides

2	Voleur attaquant
3	Berserk ficelé
4	Clerc inhabituellement jeune
5	Jeune marchand innocent
6	Tribu amazone
7	Bande de guerre amazone
8	Pèlerin sans vergogne
9	Magicien attaquant
10	Guerrier pleurant
11	Barde jaloux
12	Serpent à fourrure
13	Garde de la cité prudent
14	Animal sauvage
15	Béhémoth
16	Sorcière secourable
17	Géant du gel
18	Géant des collines
19	Loup des glaces
20	Gnoll

Régions Sauvages Tropicales

2	Voleur affamé
3	Vautour des marais
4	Araignée de sel
5	Magicien Véreux curieux
6	Cobra d'eau
7	Homme des tribus chassant
8	Marchand riche
9	Animal sauvage
10	Lion
11	Léopard
12	Clerc mauvais
13	Chien sauvage
14	Eléphant
15	Singe
16	Serpent cracheur
17	Dragon
18	Sangsue géante
19	Mille-pattes géant
20	Jaguar

Régions Civilisées Tropicales

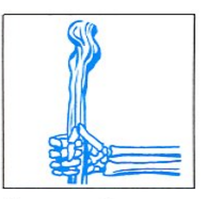
2	Voleur hautement dangereux
3	Jeune magicien
4	Clerc sénile
5	Magicien Véreux mauvais
6	Guerrier saint
7	Barde excellent
8	Pèlerin chantant
9	Homme des tribus camouflé
10	Homme-lézard
11	Marchand pauvre et triste
12	Patrouille de la cité Prudente
13	Bande de guerre d'un château hostile
14	Guerrier mort
15	Roi déguisé
16	Dame en détresse
17	Vieil homme amical
18	Garde de château fatigué
19	Chevalier jeune et stupide
20	Vieille femme dégoûtante

Désert

2	Voleur caché
3	Magicien paralysé
4	Goule de Nehwon
5	Béhémoth
6	Clerc féminin attirant
7	Chameau
8	Bande de guerre nomade lancée à l'attaque
9	Scorpion énorme
10	Chacal
11	Brave pèlerin
12	Derviche dangereux
13	Vouivre
14	Griffon
15	Géant des tempêtes
16	Cheval de guerre échappé
17	Troll
18	Chien sauvage
19	Voleur marchand
20	Tueur échappé

Lacs / Rivières

2	Voleur presque noyé
3	Nymphe
4	Esprit follet aquatique
5	Pixie
6	Nixie
7	Lacedon
8	Loutre géante
9	Naga aquatique amical
10	Pêcheur renfrogné
11	Marchand amical
12	Crocodile
13	Vaisseau coulé
14	Banc de poisson
15	Cobra d'eau
16	Araignée de sel
17	Araignée aquatique géante
18	Magicien Véreux intéressant
19	Clerc ennuyeux
20	Bande de guerre sans vergogne



Les Dieux de Lankhmar sont laissés à l'interprétation, en grande partie libre, du Maître de Donjon. Il existe une différence particulière entre les Dieux *de* Lankhmar, la plus vieille ville de Nehwon, et les dieux *dans* Lankhmar.

Les dieux dans Lankhmar sont ceux des nombreuses religions dans les nombreux temples bordant la Rue des Dieux. Certains sont puissants, certains sont faibles et leur fortune change avec la quantité et la qualité de leurs fidèles, qui forment un groupe inconstant. Bien que personne dans la ville n'adore ouvertement les Dieux de Lankhmar, dont on dit qu'ils protégeront toujours la cité, tous croient en eux et les craignent en secret.

Comment jouer leur rôle : Ces êtres désirent se reposer dans leur temple noir pour l'éternité. Lankhmar est leur demeure et ils doivent agir si leur cité est menacée. La force qu'ils utilisent fait souvent des dommages à de grandes parties de la ville. Il existe un groupe de cloches au sommet du temple qui sonnent magiquement aux moments de nécessité. Ces cloches peuvent être sonnées manuellement pour invoquer les dieux, mais il vaudrait mieux qu'il y ait un danger clair pour la cité, sinon le sonneur sera récompensé de son crime par la mort (après avoir passé quelques siècles de tortures dans les confins du temple ténébreux).

A travers l'utilisation d'une puissance quasi divine, chacun d'entre eux peut utiliser des sorts deux fois plus vite qu'un jeteur de sorts mortel. Quand le problème est réglé, ces êtres saccagent la cité pour signifier qu'il ne faut pas les appeler trop souvent.

Leur temple est un cube de marbre noir à l'extérieur et une gigantesque structure en dôme à l'intérieur. Il y a treize cryptes sous le dôme. Si pour une quelconque raison, des êtres étaient capables d'entrer dans les cryptes et de dépouiller les corps qui s'y trouvent, ils s'apercevraient le jour suivant que les treize cryptes sont fermées comme si rien ne s'était passé. Le temple lui-même ne peut être abîmé par aucune des forces de l'univers de Nehwon.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC Lankhmar ; SY main squelettique tenant un bâton.

Avatars de Lankhmar
(liches)

VD 6	TA 1,80 m	RM néant
CA 0	DV 16	PV 160
#AT 1	TAC0 10	Dg 1d10

Att/Déf spéciales : Ces avatars ont tous les pouvoirs et les capacités des liches. Lorsqu'ils sortent de leur temple ils portent chacun un *bâton de flétrissement* complètement chargé. Ces bâtons tomberont en poussière une fois que toutes leurs charges auront été utilisées. De deux à dix liches apparaîtront à n'importe quel moment selon la nature du destin qui va s'abattre sur la ville.

Devoirs du Clergé
Aucun clergé n'est autorisé par les dieux de Lankhmar. Ces êtres ne désirent pas grandir en pouvoir, pas plus que d'avoir des êtres vivants s'inclinant et faisant beaucoup de bruit devant leur temple.



Issek apparaît sous la forme d'un grand homme aux poignets et aux chevilles tordus. On dit qu'Issek donne à quiconque se trouvant soumis à la torture, le pouvoir d'endurer les souffrances. La torture peut être vaguement définie et inclure des choses telles qu'une épouse qui crie constamment sur son mari ou un petit garçon qui est malmené par une brute plus grande.

Comment jouer son rôle : Issek désire aider tous ceux qui sont opprimés de quelque manière que ce soit, bien qu'il ne soit pas le plus brillant des dieux, ni celui ayant la main la plus juste. Une belle-fille surchargée de travail est pour lui aussi importante qu'un paladin sauveur de monde combattant pour bloquer une horde de morts-vivants au-delà d'une porte multi-dimensionnelle.

Caractéristiques : AL lb ; ALF tous loyaux ; ZdC âmes torturées ; SY amphore.

Avatar d'Issek-de-la-Cruche
(guerrier 15)

L'avatar d'Issek apparaît sous la forme d'un homme torturé sur un chevalet. C'est la souffrance des mortels qui suscite la présence de l'esprit d'Issek le plus complet.

For 25	Dex 22	Con 24
Int 23	Sag 25	Cha 24
VD 15	TA 2,10 m	RM néant
CA 2	DV 15	PV 160
#AT 2	TAC0 6	Dg (selon l'arme) +14

Att/Déf spéciales : Néant.

Chaque avatar d'Issek porte une grosse cruche avec lui quand il apparaît. Cette cruche peut déverser n'importe quel liquide dont l'avatar d'Issek a besoin à un moment donné. Elle n'est pas prévue pour être une arme et elle est presque toujours utilisée pour aider les âmes qui souffrent qui peuvent se trouver dans le voisinage.

L'avatar d'Issek se libérera d'abord du chevalet qui maintient son corps d'accueil et pourchassera ensuite la personne ayant ordonné qu'il soit enfermé et torturé. L'avatar choisira des armes et des aides selon ses besoins. Après avoir éliminé sa victime, Issek disparaîtra et rendra le corps qu'il avait à la personne à laquelle il appartenait auparavant. Le corps sera en parfaite forme et ne montrera aucun symptôme de la torture qu'il a subie.

Devoirs du Clergé
Les prêtres d'Issek doivent prendre soin des autres et voyager de communauté en communauté, ne restant jamais plus de 30 jours au même endroit. Les prêtres qui ont été torturés sur le chevalet sont particulièrement bénis par Issek et ils peuvent relancer un dé à dix faces pour leurs points de vie. De plus, ils peuvent lancer le double du nombre normal de sorts du premier et du second niveau.

Obligations et Pouvoirs : CR Standard ; AL bon ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Elémentaire, Soins, Protection ; PC 1) s'échappe de tout objet de torture en 1-4 rounds, 2) crée 4 litres de tout liquide une fois par jour ; RM repousser.

Dieux du Trouble (dieu intermédiaire)



Les dieux du trouble sont formés de trois êtres d'énergie. Ce sont des créatures de pure énergie chaotique et ils aiment errer dans le monde sous des formes astrales, affectant de manière égale tous les alignements. Leur désir est de promouvoir le chaos sous toutes ses formes. Plus il y a de chaos, plus leur pouvoir sur Nehwon est grand. Ces êtres ne s'occupent en rien de leurs fidèles et ils leur infligent des troubles de façon impartiale.

Comment jouer leur rôle : Les événements spéciaux, comme de grandes guerres, des événements magiques inhabituels, des fléaux et ainsi de suite, attirent l'attention de tous les dieux de Nehwon. Ces événements provoquent des luttes acharnées entre les Dieux du Trouble et les autres dieux de Nehwon. Ces êtres d'énergie ne s'impliqueront pas directement à moins que leurs grands prêtres les appellent spécifiquement. Ils aiment normalement faire une chose ou deux dans chaque région, en particulier et la laisser ensuite pour d'autres bastions de la Loi qu'ils aimeraient détruire.

Caractéristiques : AL cm ; ALF chaotique ; ZdC actions chaotiques ; SY étoile à trois pointes.

Avatar du Trouble
(magicien 1)

Ils se manifestent occasionnellement eux-mêmes, sous la forme de magiciens maladroits. Ces bouffons paraissent amicaux et utiles de toutes les façons, mais ils ont en réalité pour but de ruiner toute expédition avec laquelle ils voyagent tant qu'ils sont dans les parages. Lorsqu'ils produisent un accident ils se confondent en excuses. Certains de ces accidents semblent même infliger de nombreux dégâts à ces bouffons. Le résultat final est toujours le même, la quête est ruinée ou retardée pendant une grande période.

For 7	Dex 7	Con 24
Int 7	Sag 7	Cha 7
VD 12	TA 1,50 m	RM 100%
CA 10	DV 1	PV 1
#AT 1	TAC0 20	Dg 1d4 (dague)

Att/Déf spéciales : Aucun objet magique ni sort ne fonctionnera à moins de 9 mètres d'un Avatar du Trouble. De plus, quand ils regardent quelqu'un en train de tenter une action de quelque type que ce soit, l'échec est garanti (il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Devoirs du Clergé

Les prêtres de ce culte doivent causer le chaos où qu'ils soient, mais en dehors de cela, ils sont libres de faire ce qu'ils désirent.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL chaotique ; AP gros gourdins ou masses ; RA a ; SI Générale, Charme, Elémentaire, Conjuration ; PC 1) *regard d'échec* (la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de rater tout ce qu'elle était en train d'entreprendre), 8) *parcours de l'ombre* ; RM diriger.

Haine (dieu intermédiaire)



Haine est le dieu que tout le monde adore accidentellement. Quand des sentiments de colère, de jalousie, ou de ce genre se manifestent, le dieu de la haine gagne du pouvoir. Cet être émotionnel élémentaire provoque des conflits à dessein pour augmenter la base de son pouvoir. Le Culte de la Haine ne s'est que récemment développé dans les villes de Nehwon. Ses fidèles apprécient les conflits de tous types, parce que cela nourri leurs propres colères.

Comment jouer son rôle : Haine souhaite des opérations militaires de grande envergure, puisque les conflits impliquant plus de 50 personnes sont nécessaires à la croissance de Haine. Cet être encouragera les conflits de tous types — les batailles de guildes, les combats entre villes — car tout ce qui cause des conflits est une terre nourricière favorable pour Haine.

Caractéristiques : AL cm ; ALF chaotique ; ZdC haines émotionnelles ; SY image brumeuse sur laquelle flottent des yeux.

Avatar de Haine
(guerrier 6)

L'avatar de Haine apparaît toujours sous la forme d'un banc de nuage brumeux sortant en flottant de l'obscurité. Dans ce banc se trouve un groupe de six yeux et un nombre égal de tentacules. Ce brouillard est capable de contrôler six êtres (comme avec des sorts *charme-personnes*) ou de manipuler 6 armes qui se battent comme des guerriers du 6ème niveau. Cette manifestation du dieu doit être générée de nuit par un grand prêtre étant au moins du 14ème niveau (qui utilise un sort de *portail*) et 50 fidèles. Une fois qu'il a été appelé à l'existence, ce brouillard peut être déplacé jusqu'à 8 kilomètres de ses fidèles.

For n.a.	Dex n.a.	Con n.a.
Int 20	Sag 20	Cha n.a.
VD 15	TA sphère de 2,40 mètres	RM 100%
CA n.a.	DV n.a.	PV n.a.
#AT 6	TAC0 15	Dg (selon l'arme)

Att/Déf spéciales : La seule manière de causer des dégâts au nuage est de couper le cordon astral le reliant au prêtre. Ce cordon a une CA de -8, et tout coup porté avec une arme aiguisée ou un sort causant des dégâts, dirigés spécialement sur le cordon le coupera, dissipant la forme de Haine jusqu'à la nuit suivante.

Devoirs du Clergé

Tous les prêtres de Haine doivent constamment promouvoir les conflits. Ils doivent provoquer, en principe, une fois par mois un conflit impliquant un nombre de personnes égal à 10 fois leur nombre de niveaux, sinon ils perdent leurs pouvoirs. Ainsi, un prêtre de 6ème niveau doit provoquer des conflits qui impliquent au moins 60 personnes.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Conjuration ; PC 1) *charme-personnes* ; RM diriger.



C'est la tâche de Mort de terminer la vie de toute créature intelligente vivant sur Nehwon. Il a établi un quota d'une mort par heure et n'échoue jamais dans la tâche qu'il s'est assigné. Il est parfois mal orienté et ceux qu'il avait prévu de tuer ne le sont pas, car même Mort doit s'incliner devant la Destinée et d'autres dieux de Nehwon plus puissants. Mort n'est pas affecté par le temps et est capable d'accomplir des années de travail en une seconde. Il se considère comme un artiste et travaille très durement à s'assurer que les morts qu'il provoque sont logiques et nécessaires en fonction de son propre point de vue sur la vie et la mort.

Comment jouer son rôle : Mort aime les héros en raison de leur capacité à provoquer la mort et des destructions. Des personnages comme Fafhrd et le Souricier Gris sont particulièrement appréciés par Mort. Quand des êtres comme ces héros sont proches de la mort, le dieu provoquera souvent de petits décalages pour sauver leurs vies. Mais un jour, tôt ou tard, son quota exigera la fin de la vie des deux héros et il sera forcé (quoiqu'à contre-cœur) d'essayer de tuer ses protégés.

Caractéristiques : AL n ; ALF aucun ; ZdC mort ; SY Tête de Mort

Avatar de Mort

(roublard 10)

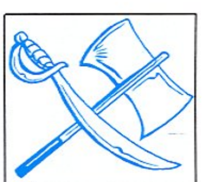
Cette créature est la Faucheuse propre de Nehwon. En tant que tel, Mort vit dans une petite dimension qu'il contrôle, appelée Terre de l'Ombre. Il peut apparaître où il veut sur Nehwon.

For 24	Dex 24	Con 24
Int 24	Sag 24	Cha 21
VD 18	TA 2,10 m	RM 100%
CA -5	DV n.a.	PV 350
#AT 2	TAC0 2	Dg Spécial

Att/Déf spéciales : L'avatar de Mort porte une épée, nommée Tueuse, qui tue tout ce qu'elle touche (pas de jet de sauvegarde autorisé). Il apparaît sous la forme d'un homme avec une peau cadavérique et ses yeux ont le pouvoir de voir toutes les actions dans la vie passée d'une personne. Il est capable de se *téléporter* sans erreur dans n'importe quel endroit de Nehwon. Il peut recevoir l'ordre de tuer des dieux intermédiaires ou mineurs (bien que de tels individus aient droit à un jet de sauvegarde quand ils sont frappés par Tueuse), mais les dieux supérieurs sont hors de portée de sa compétence.

Devoirs du Clergé

Mort ne souhaite pas avoir de fidèles ou de prêtres. Pour cette raison, si une personne décide de se déclarer comme l'un de ses agents sur Nehwon, Mort envoie son avatar pour en prendre possession et on ne la revoie jamais ensuite.



Kos est un dieu barbare nordique qui aime le combat et les actes courageux. C'est le dieu du destin, car il apporte des troubles à quiconque ne vivant pas selon son strict code d'honneur et d'action. Ce code et l'intérêt du dieu s'appliquent à toutes les facettes de la dure vie des barbares nordiques. Kos est intéressé aussi bien par la construction d'une maison longue sûre et robuste, que par le tranchant de la hache d'un guerrier.

Comment jouer son rôle : Ce dieu existe pour s'assurer que le peuple du nord vit correctement. Cet ordre approprié des choses a été établi par Kos et transmis à ses prêtres et prêtresses. Quand cet ordre n'est pas suivi, Kos est prompt à lancer des malédictions contre les offenseurs. Elles sont de nature bénigne en premier lieu, mais pourront éventuellement provoquer la mort de l'offenseur, à moins qu'il ne revienne dans le droit chemin.

Caractéristiques : AL lb ; ALF tous sauf chaotiques ; ZdC ordre ; SY hache et épée croisées.

Avatar de Kos

(guerrier 15/barde 15)

L'avatar de Kos apparaît toujours sous la forme d'un guerrier humain. Il entamera une bataille avec son *épée à deux mains +4*, mais changera pour une hache de bataille normale s'il décide que le combat se déroule trop bien pour lui.

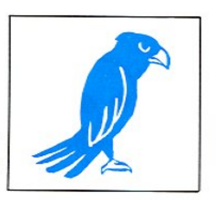
For 19	Dex 19	Con 19
Int 19	Sag 19	Cha 19
VD 15	TA 2,10 m	RM néant
CA 0	DV 15	PV 200
#AT 2	TAC0 2	Dg 2d4 +4 (épée) +7

Att/Déf spéciales : Quand son avatar est engagé dans un combat, Kos lui envoie 9 à 90 (9d10) berserks pour l'aider dans sa lutte. Ils restent avec l'avatar aussi longtemps que Kos estime qu'ils sont nécessaires, ou jusqu'à ce qu'ils soient tués. Après qu'un groupe ait été détruit ou dissous, un autre peut être appelé 24 heures après.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Kos ne peuvent augmenter de niveau à moins qu'ils n'aient mené une guerre interminable contre les ennemis du dieu et de l'ordre. Ils doivent aussi servir d'exemples de perfection dans les actes et les pensées. Kos ne tolère pas l'échec et indiquera son déplaisir à un prêtre simplement en lui donnant la mort.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL lb ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Divination, Soins, Protection ; PC néant ; RM néant.



Tyaa est une force du mal et du chaos. Elle choisit de manifester ses pouvoirs à travers les actions d'oiseaux malicieux. Elle a créé une variété de corbeaux plus intelligents et plus forts que leurs ancêtres. Il faut noter que, même si elle préfère employer les Oiseaux de Tyaa, elle est parfaitement capable d'utiliser n'importe quel oiseau carnivore pour accomplir sa volonté sur Nehwon. La ville de Lankhmar a toujours été son endroit favori car c'est là qu'elle compte le plus de fidèles.

Le culte de Tyaa a été banni de Lankhmar en raison de ses enseignement et de ses mœurs mauvais. Ce fait a simplement fait que le mouvement s'est enterré ou s'est déplacé vers d'autres cités. Il existe plusieurs grandes caches de diamants et de joyaux dissimulées dans plusieurs manoirs abandonnés de Lankhmar. La haute prêtresse du culte connaît ces endroits et utilisera ces richesses pour soutenir et agrandir le culte.

Comment jouer son rôle : Tyaa désire des fidèles par dessus tout. Elle est actuellement très faible et a besoin du soutien d'imploratеurs sur tout Nehwon. Ses oiseaux mauvais ont été utilisés dans les siècles passés pour voler des trésors brillants dans les étages supérieurs des appartement des riches. Ses corbeaux spéciaux peuvent faire la différence entre la pacotille sans utilité et les vrais objets de valeur, constituant de parfaits voleurs. Tyaa peut fournir un grand nombre de ces oiseaux à chacune de ses prêtresses, les rendant ainsi riches.

Caractéristiques : AL cm ; ALF tous mauvais ; ZdC aviens ; SY grande tête de corbeau ou une plume noire.

Avatar de Tyaa
(voleur 15)

L'avatar de Tyaa apparaît comme une jeune femme désirable avec une voix aiguë et cinglante. Elle est là pour étendre le culte, mais vole très souvent de jolies babioles pour son propre compte.

For 15	Dex 15	Con 15
Int 15	Sag 15	Cha 15
VD 12	TA 1,50 m	RM néant
CA 4	DV 10 + 10	PV 60
#AT 2	TAC0 13	Dg (selon l'arme)

Att/Déf spéciales : Chaque avatar de Tyaa peut invoquer 2 à 20 de ses corbeaux spéciaux (voir Oiseaux de Tyaa) qui ont tous des serres enduites de poison.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Tyaa sont en fait des voleurs avec des capacités de lancement de sorts.

Obligations et Pouvoirs : CR comme un voleur ; AL mauvais ; AP dague empoisonnée ; RA comme un voleur ; SI Générale, Animale, Conjuration ; PC 1) lorsqu'il est tué, le personnages est *métamorphosé* en Oiseau de Tyaa. S'il est tué sous cette forme, alors la mort est définitive, 5) *changement de forme* en un Oiseau de Tyaa géant (deux fois le nombre normal de dés de vie et de dégâts par attaque) une fois par semaine ; RM néant.



C'est le dieu de la guerre de toutes les terres orientales. Il apparaît comme un homme massif à la peau sombre, avec une armure de cuir cloutée rouge et un bouclier de bronze. Il porte en permanence une moustache et un casque à pointe. Ses bottes et sa ceinture brillent aussi intensément que le soleil. Il soutient en premier lieu les cavaliers de l'est. C'est un dieu très protecteur et comme il y a de nombreux guerriers orientaux espionnant les Huit Cités, y compris Lankhmar, il a essayé d'augmenter le nombre de ses fidèles dans ces villes.

Comment jouer son rôle : Le Dieu Rouge est un dieu de la guerre. Il apprécie les actes de guerre et de bataille et offre son soutien aux guerriers qui le suivent sous la forme de la force dans le bras et du courage dans le cœur. Il passe la plus grande partie de son temps à essayer de provoquer de nouvelles batailles pour tester le courage de ses fidèles. Il est l'un des responsables du retournement de tous les pays de l'est contre les Huit Cités.

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC combat et guerre ; SY le sabre de cavalerie.

Avatar du Dieu Rouge
(guerrier 15)

Son avatar apparaît toujours sous une forme identique à celle du dieu lui-même. Il monte un énorme cheval de guerre qui souffle de petites bouffées de feu durant la bataille. Quiconque est touché par le souffle de la monture doit réussir un jet de sauvegarde contre le souffle sous peine de subir 1d20 points de dégâts.

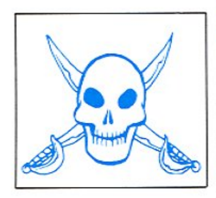
For 24	Dex 25	Con 24
Int 22	Sag 17	Cha 24
VD 15	TA 2,10 m	RM 50%
CA 0	DV 15	PV 200
#AT 2	TAC0 6	Dg 1d6 +3/1d4 +4 (sabre/dague) +14

Att/Déf spéciales : Il utilise un *sabre +3* dans sa main droite et une *dague +4* dans la gauche. Son sabre lance une *coquille anti-magique* qui ne limite pas ses propres capacités de lancement de sorts. Il porte en permanence un *anneau de protection +4*, un *heaume de télépathie et de téléportation*, ainsi qu'une *cape de déplacement* qui ne peut être détruite.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de ce culte doivent combattre et mener les hommes au combat pour progresser de niveau. Bien qu'ils n'aient pas besoin d'être des cavaliers, cela les aide grandement dans leur progression en niveaux (+5% sur l'expérience acquise) s'ils ont la compétence diverse équitation et qu'ils élèvent des chevaux de guerre.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tous ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Combat, Soins, Protection, Soleil, Climat ; PC 1) utilisez des dés à 10 faces pour déterminer les points de vie ; RM néant.



Fafhrd

Peu de héros vivent aussi longtemps ou ont fait autant de choses que Fafhrd. C'est un barbare nordique avec une flamboyante chevelure rousse, un fort bras droit et le courage de faire face sans reculer à n'importe quel danger sur Nehwon. Bien qu'il ait perdu sa main gauche quand il tordit la gorge d'un monstre, il a conçu toute sorte de prothèses pour son bras. Sa prothèse arc long lui permet de tirer avec son talent normal. Il a aussi élaboré la construction d'une prothèse servant de hache d'escalade et une servant d'épée courte.

Rôdeur 18, barde 5, voleur 15

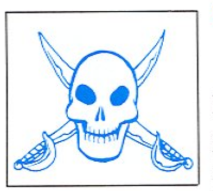
For 18/00	Dex 17	Con 18
Int 17	Sag 16	Cha 17
VD 12	RM néant	AL nb
CA 3	PV 120	
#AT 2	TAC0 4	Dg (selon l'arme) +6

Fafhrd est quelqu'un de très intelligent, intéressant à de nombreux points de vue. Il peut lire et écrire toutes les langues principales de Nehwon. Il y a 90% de chances qu'il puisse comprendre un quelconque langage obscure qu'il découvre. Les religions sont pour lui une passion et il essaye de comprendre les enseignements de chaque culte qu'il rencontre, mais ne s'impliquent que difficilement lui-même dans un système de croyance pendant une quelconque période de temps. Fafhrd a l'âme d'un ingénieur et invente constamment de petits outils utiles pour l'aider dans ses quêtes.

C'est un marin expérimenté, capable de diriger un bateau d'à peu près n'importe quelle taille. Il a été élevé dans le lointain nord et est complètement chez lui dans la glace et la neige des montagnes. Excellent alpiniste, il a inventé de nombreuses pièces d'équipement qui lui permettent à lui et à n'importe quel groupe de grimper une montagne deux fois plus vite que la normale.

Ce guerrier porte toujours une épée bâtarde (nommée Massue Grise) et un poignard (plutôt une épée courte ou un coutelas qu'une dague) qu'il appelle Cherchecœur. Il est connu pour combattre avec à peu près toutes les armes connues sur Nehwon, mais préfère particulièrement les haches de lancer, les arcs longs et les épées à deux mains.

Le style de Fafhrd est l'assaut frontal courageux. Il tente toujours d'accomplir sa quête avec un coup rapide de sa puissance massive. C'est aussi un rêveur et une histoire triste peut le faire partir en quête tout aussi facilement que les promesses de fabuleux trésors. L'initiateur de la plupart de ses quêtes est son mentor magicien, Ningauble-aux-Sept-Yeux. Ce magicien a souvent besoin d'objets inhabituels pour ses sorts et envoie Fafhrd pour les trouver. Dans 90% de ses aventures, Fafhrd voyage avec son meilleur ami, le Souricier Gris. Il a souvent été dit que Fafhrd et le Souricier Gris étaient les deux parties d'une même âme. L'un est courageux et fort, l'autre secret et prudent. Le barbare doit souvent sa vie à son meilleur ami et il n'y a rien qu'ils ne feraient l'un pour l'autre.



Souricier Gris

Là où Fafhrd est le coup écrasant de la puissance terrifiante, le Souricier Gris est le coup rapide porté par derrière et à l'effet mortel. Pensant à la vitesse de l'éclair, il a aussi une passion pour la vie urbaine et tout ce que cela implique. Il est profondément curieux de tout ce qui concerne la magie, mais n'a pas la discipline nécessaire pour devenir un maître du lancement de sort.

Guerrier 13, magicien 5, voleur 19

For 15	Dex 18	Con 16
Int 18	Sag 15	Cha 18
VD 12	RM néant	AL n
CA 2	PV 96	
#AT 2	TAC0 8	Dg (selon l'arme)

Quelle que soit la rapière qu'il utilise, il l'appelle Scalpel. Il combat à deux mains, et sa dague de lancer est toujours appelée Griffe de Chat. Il est aussi très efficace avec une fronde, une arbalète légère, un garrot et une épée courte.

Ce héros est un excellent organisateur. Il élabore des plans de maître sur le moment même. S'ils ont des défauts, c'est par inclination pour les plans complexes. Plus il peut placer de détails dans une opération, plus il est content.

La relation existant entre le Souricier Gris et sa magicienne mentor Sheelba-au-Visage-Aveugle, est de la même nature que celle existant entre Fafhrd et son magicien. Le Souricier fait des faveurs à la magicienne et reçoit de bons conseils et une aide magique en retour. 90% des aventures entreprises par le Souricier commencent par des suggestions ou des requêtes de Sheelba.

A coté de ses talents de guerrier et de voleur, l'autre passion du Souricier Gris réside dans son intérêt pour toutes les choses magiques. Il désire vraiment être une sorte de magicien, mais quelque chose va toujours de travers dans ses sorts et tentatives magiques. Pendant sa carrière, il a possédé des armes magiques, des rouleaux, des livres, des sifflets et d'autres objets, mais ils ont toujours glissé entre ses doigts ou ont provoqué de grands problèmes quand il a essayé de les utiliser. Quand on le rencontre, le Souricier Gris a un élément magique quelconque sur lui. Si cet objet lui fait plus de mal que de bien alors il est entre les mains du destin (et de plusieurs autres dieux).

Le Souricier Gris aime le luxe et tout ce qu'il implique. Il travaille constamment pour gagner les fonds qui lui permettent de vivre dans ce qu'il considère comme un confort honorable. Lui et Fafhrd sont une sorte de Robin des bois, volant la plupart du temps des gens qui ne rencontrent pas la sympathie parmi le commun des mortels ou la police locale. Les barons voleurs mauvais, les puissants assassins et les mauvais dirigeants sont leurs principales cibles. Les Huit Cités de Nehwon ont toutes eu droit à des visites de cette paire d'aventuriers.

Ningauble-aux-Sept-Yeux



Ningauble n'est pas humain, ni même humanoïde. Il vient d'une autre dimension, mais a fait de Nehwon sa demeure. Il ne montre jamais sa véritable forme, car cette dernière rendrait fou la plupart des hommes. Les yeux de Ningauble jouent comme une gemme de vision vraie et une boule de cristal.

Illusionniste 20, barde 13

For 14	Dex 16	Con 19
Int 19	Sag 19	Cha 16
VD 9	RM 50%	AL n
CA -2	PV 150	
#AT 1	TAC0 7	Dg (selon le sort)

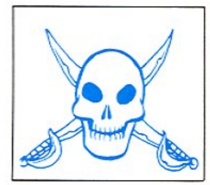
Ningauble est connu comme la "commère des dieux" et n'aime rien de plus que d'écouter pendant des heures une bonne histoire sur une quelconque personne importante de Lankhmar ou d'une autre quelconque des Huit Cités. Des implorateurs étant venus dans ses cavernes et ayant apporté des bribes de potins particulièrement intéressants, ont été remerciés par de grandes richesses. De nombreuses personnes disent que ces individus seraient devenus riches d'une autre manière, mais personne ne le dit en face de Ningauble.

Ce puissant lanceur de sort habite une série de cavernes enchantées près du Pays Qui Coule. Ces cavernes possèdent plusieurs portes interdimensionnelles qui mènent vers d'autres temps et univers. Fafhrd et le Souricier Gris ont utilisé ces passages magiques pour visiter le passé de la terre au temps d'Alexandre le Grand et à celui d'Arthur et de Merlin. Les cavernes constituent également une bonne défense pour Ningauble. Un jour, un seigneur du crime de Lankhmar envoya une centaine de voleurs pour attaquer le magicien en raison d'une offense imaginaire. La poussière des voleurs et de leur équipement traîne juste à l'entrée des cavernes. C'est le seul rappel dont la plupart ont besoin pour savoir qu'il est souvent dangereux de traiter avec un puissant magicien.

Les desseins de Ningauble sont clairs. Il ne désire qu'apprendre plus sur les manières de Nehwon et augmenter ses capacités magiques. Il vient d'apprendre que son succès ou son échec annuel sont liés étroitement au déroulement de la vie de Fafhrd. Quand Fafhrd est heureux et vit bien, ainsi se porte Ningauble. Cela a poussé le magicien à accorder de plus en plus son aide à la réalisation des désirs de son protégé, Fafhrd.

Bien que Ningauble désire le bien de Fafhrd, il le surveille également de près. Quand Fafhrd est sur le point d'acquérir un pouvoir qui peut l'amener loin de Lankhmar, ou gagner quelque chose qui peut lui permettre de ne pas avoir besoin de son mage conseiller, un élément intervient pour changer rapidement la situation. Des avertissements sont donnés aux ennemis de Fafhrd, le héros est dépossédé de ses vastes richesses, ou son destin devient inhabituellement déplaisant sans que Fafhrd ne puisse en déterminer les raisons. Tous ces actes servent à ramener Fafhrd aux cavernes et à son conseiller toujours secourable.

Sheelba-au-Visage-Aveugle



Sheelba-au-Visage-Aveugle est une espèce de créature reptilienne femelle, dont l'appartenance à un autre univers est évidente. Elle ne montre jamais toutes ses formes car cela rendrait fou la plupart des héros. Elle est venue sur Nehwon pour vivre, et protège de très près le Souricier Gris et la cité de Lankhmar. Il est communément connu que les démons (qui peuvent percevoir la forme réelle de Sheelba) hurlent de douleur devant la magicienne et quittent le plan de Nehwon pour toute l'éternité.

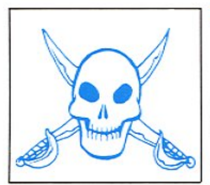
Illusionniste 20, druide 7

For 20	Dex 18	Con 19
Int 19	Sag 17	Cha 7
VD 9	RM 50%	AL n
CA 2	PV 150	
#AT 1	TAC0 7	Dg (selon le sort)

La magie de Sheelba n'est pas directement destructrice, car elle préfère invoquer d'autres créatures pour combattre pour elle. Sheelba préfère le Marais Salé, y trouvant tant de nombreuses créatures dangereuses qui peuvent être facilement appelées pour agir en son nom. Il y eut un temps où le Suzerain de Lankhmar envoya cinq mille soldats pour capturer et ramener la hutte de Sheelba. Le premier jour à l'extérieur de Lankhmar, des centaines de créatures des marais, habituellement farouches, attaquèrent et tuèrent un millier de soldats. Le brave commandant garda ses hommes à l'écart le deuxième jour. Toutes ses troupes fuirent quand un ver de la taille d'un homme mangea le commandant et son cheval de guerre en une seule bouchée. Il n'est pas besoin de préciser que le sujet de la hutte ne fut jamais à nouveau abordé au Palais de l'Arc-en-Ciel.

Sheelba vit dans une hutte au cœur du Grand Marais Salé. Cette construction magique est capable de se déplacer à une vitesse de 24 sur le paysage marécageux, apparaissant de l'extérieur comme une petite hutte d'herbe, mais possédant vue de l'intérieur la taille d'un palais. Sheelba laisse rarement entrer quelqu'un à l'intérieur, préférant regarder et parler à ceux qui la visitent depuis ses pilotis. La hutte a aussi plusieurs portails interdimensionnels qui permettent à Sheelba et à d'autres de voyager vers d'autres univers. Quand Sheelba est en dehors de la hutte, l'objet magique ne laisse personne entrer.

Sheelba est extrêmement cupide et n'agit jamais à moins qu'il n'y ait un profit pour elle. Jusqu'à récemment, elle a beaucoup demandé au Souricier Gris, mais cela a légèrement évolué. Elle a réalisé, comme Ningauble-aux-Sept-Yeux, que sa vie était étroitement liée à l'échec ou au succès du Souricier Gris. Maintenant, elle cherche à avoir le Souricier Gris proche d'elle, où il peut être le mieux tenu à l'écart des nombreux dangers mortels de la planète. Les plans de Sheelba sont tous dirigés pour garder le Souricier Gris à Lankhmar et garder Lankhmar aussi libre de trouble que possible.



Movarl

Movarl est le plus fameux héros de la planète. Son nom est révéré par les forces de la loi et craint par les servants du chaos. Il est le seigneur suprême de la cité de Kvarch Nar. Il voyage souvent en dehors de la ville pour des quêtes entreprises au nom des puissances du bien.

Paladin 12

For 18/51	Dex 17	Con 18
Int 14	Sag 18	Cha 18
VD 9	RM néant	AL lb
CA 2	PV 86	
#AT 3/2	TAC0 9	Dg 1d10 +2 (épée) +3

A coté de ses pouvoirs normaux de Paladin, il est totalement immunisé aux peurs et aux paralysies de tout type. Au combat, il utilise Astrendan, une *épée à deux mains +2*, qui tue instantanément une créature mort-vivante en la touchant.

Il monte un énorme cheval de guerre blanc avec une intelligence quasi humaine et les capacités maximales de ce type de monture.



Plugh

Plugh est le plus talentueux des guerriers de Nehwon. Cela signifie qu'il peut facilement utiliser n'importe quelle arme de guerrier connue dans ce monde. Il préfère sa lance magique, mais cette arme est si renommée qu'il se déplace souvent sans elle pour conserver son identité secrète. Il n'est jamais sans avoir sur lui une vaste gamme d'armes de trait, de la dague aux lourds dards.

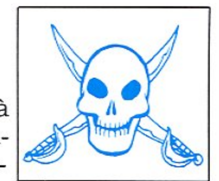
Guerrier 15, clerc 5

For 17	Dex 17	Con 17
Int 14	Sag 17	Cha 8
VD 9	RM néant	AL lm
CA 2	PV 72	
#AT 2	TAC0 3	Dg 2d6 +4 (lance de fantassin) +1

La recherche constante de bagarres de plus en plus importantes, a conduit à ce mythe du tueur robuste et audacieux. Plugh est en fait un héros prudent et appliqué qui ne vit que pour le frisson du combat sous toutes ses formes. Il est réputé pour avoir défié un groupe de chevaliers alors qu'il n'avait qu'une seule petite dague.

Ne chassant que la crème des crèmes, Plugh peut se trouver dans les cités principales, à travers le monde de Nehwon, recherchant les meilleurs guerriers à combattre. Son étrange code de l'honneur fait qu'il désire toujours faire face à ses ennemis à un contre un.

Serpent de Neige (Serpent à Fourrure)



Il existe des variétés de serpents à fourrure dans tout Nehwon. Ces créatures ont un sang chaud, mais leur fourrure leur sert à une grande variété de fonctions inhabituelles. Le Serpent de Neige de l'âpre nord utilise ses barbes pour avoir une meilleure traction. Ce blanc serpent est le plus grand des serpents à fourrure, atteignant souvent 30 m de long. Les serpents à fourrure noirs des tropiques se cachent parfaitement bien dans les arbres, mais leurs cheveux remplis d'air sont énormément utiles dans l'eau où ils trouvent souvent leur proie. Le serpent à fourrure brun peut se trouver dans les déserts et les plaines et sa fourrure émet constamment une huile empoisonnée qui pique au toucher, rendant leur capture et leur dégustation difficile pour les autres créatures.

CA 6	Nb. 1	TA 30 m de long	PX 2000
VD 9	NM 15	AL n	Int Animale
DV 10	PV 80	RM néant	TAC0 11
#AT 1	Dg 1d10		

Att/Déf spéciales : Tout jet d'attaque réussi permet à cette créature de commencer à utiliser sa capacité de constriction au round suivant. Le serpent enroulera de 10 à 40% de son corps autour de la cible et commencera à l'écraser. Pour 90 cm de longueur utilisé de cette manière, le serpent inflige 1 point de dégât par round.

Araignée de Sel

Cette araignée surdimensionnée est à peu près de la taille et de la couleur d'un grand sanglier. Des coussinets suceurs, de la taille d'une assiette, sur ses pieds, lui permettent de voyager sur n'importe quelle surface. Elle vit et se développe dans les grands marais salés des environs de Lankhmar.

Elle tisse des toiles gigantesques dans des mares superficielles et dans des cours d'eau qui coulent à travers les marécages. Ces toiles sont presque invisibles et servent à piéger les inattentifs. Quand elle est attachée à une toile, la proie perd en général son équilibre et s'empêtre de plus en plus. A ce moment, l'araignée bondit de sa cachette vers le milieu de la toile et attaque.

CA 6	Nb. 1 à 6	TA 1,20 m de long	PX 275
VD 15	NM 11	AL n	Int Animale
DV 3	PV 15	RM néant	TAC0 17
#AT 1	Dg 1d8		

Att/Déf spéciales : La morsure de l'araignée de sel est tout à fait dangereuse et tout jet d'attaque réussi nécessite un jet de sauvegarde contre le poison pour éviter la mort.

Goule de Nehwon



Les goules de Nehwon ne sont pas des morts-vivants. Elles sont une race, vivante et respirante, de créatures presque complètement transparentes et d'apparence humaine. Leur culture leur apprend que toute créature qui n'est pas de leur race est de la nourriture pour leur repas.

Leur nature transparente les rend complètement invisibles dans l'ombre ou les ténèbres. Dans la lumière, elles ressemblent à des formes fumeuses avec leurs os à nu visibles. Elles ne portent que peu ou pas de vêtement et comptent sur leur transparence pour se protéger. Leur basse classe d'armure reflète ce fait.

Les hommes de cette race sont des guerriers courageux et féroces qui se lancent dans le combat en chantant d'orgueilleux chants de guerre. Les femmes sont aussi des guerriers de talent, mais sont étrangement attirées par les mâles humains.

Les armes et l'équipement de cette race sont similaires à ceux employés par les humains normaux. Les hommes aiment les grandes haches à double lame, tandis que les femmes préfèrent des haches plus courtes à double lame ou des épées longues effilées.

CA 6	Nb. 3 à 30	TA 1,80 m	PX 175
VD 12	NM 11	AL nm	Int Moyenne à très
DV 3	PV 24	RM néant	TAC0 17
#AT 1	Dg variable		

Att/Déf spéciales : Les goules de Nehwon sont transparentes et invisibles à 80% dans la lumière normale. Dans des conditions d'éclairage proches de l'obscurité, elles sont considérées comme *invisibles*.

Béhémoth



Imaginez une baleine tueuse avec quatre membres boudinés, et vous aurez une parfaite image d'un Béhémoth. Ces mammifères sont aisément capables de traverser l'eau, les terres marécageuses et les sables mouvants. Il y a plusieurs espèces, mais chacune d'entre elles attaque toujours l'élément vivant le plus grand dans n'importe quel groupe. Le Béhémoth a un sens aiguisé de l'odorat et c'est un pisteur opiniâtre.

CA 4	Nb. 1	TA 6 m de long	PX 5000
VD 12, 18 n	NM 10	AL n	Int Animale
DV 15	PV 85	RM néant	TAC0 5
#AT 1	Dg 4d10		

Att/Déf spéciales : Aucune.



Oiseaux de Tyaa

Bien qu'ils ressemblent de très près à de grands corbeaux, les Oiseaux de Tyaa sont bien plus puissants. Leurs ailes, serres, et bec, ont une force bien au-delà de celle des oiseaux normaux de même taille.

La version sauvage de cette créature volera souvent vers des bosquets de baies empoisonnées, s'enduisant les serres avec le jus de ces baies.

Ces oiseaux ont leur propre langage que les prêtres de Tyaa connaissent. Pour cela, les oiseaux sont en général utilisés comme éclaireurs et voleurs. Ils peuvent être entraînés pour différencier les simples objets brillants des diamants et des joyaux de grande valeur.

CA 7	Nb. 3 à 30	TA 30 cm	PX 35
VD 1, 18 v	NM 6	AL nm	Int Faible
DV 1/2	PV 4	RM néant	TAC0 20
#AT 1	Dg 1d4		

Att/Déf spéciales : Il y a 50% de chances qu'un Oiseau de Tyaa donné ait des griffes empoisonnées (comme décrit ci-dessus). De plus, ils piquent souvent sur leurs cibles à une grande vitesse, obtenant un +4 à leurs jets d'attaque.

Loup Astral

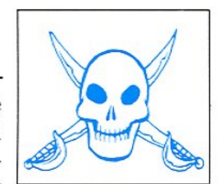


Les loups astraux sont des esprits fantomatiques de loups qui sont morts de faim sur une quelconque terre désolée solitaire. Leurs fantômes hantent le plan astral et cherchent constamment à remplir leurs ventres toujours vides. Les loups astraux vivent sur les terres désolées dans tout Nehwon. Ils recherchent des voyageurs solitaires ou allant par deux.

CA 3	Nb. 3 à 12	TA 1,20 m	PX 175
VD 18	NM 10	AL nm	Int Animale
DV 3	PV 24	RM néant	TAC0 17
#AT 1	Dg 2d4		

Att/Déf spéciales : Quand leurs victimes s'endorment et que plus de cinq loups astraux sont rassemblés, ces bêtes peuvent tirer l'esprit d'un homme unique sur le plan astral. Là, l'humain est attaqué et déchiré en morceaux. L'esprit capturé a toutes ses armes et son armure et combat comme il l'aurait fait sur le Plan Primaire. Toutes les blessures infligées à l'esprit par les loups se répercutent sur le corps réel.

Cobra d'Eau



Le cobra d'eau est un attaquant téméraire, se nourrissant normalement de poissons et de petits mammifères. Quand il est menacé, sa première attaque se dirige vers la tête de la créature. Ses deux premières attaques sont des morsures rapides comme l'éclair destinées à injecter du poison dans la proie. Une fois qu'il a réussi ses deux attaques, le serpent plonge et attend pour savoir si la créature attaquée est morte. Si la victime survit, il y a 75% de chances que le serpent fasse retraite pour trouver une proie plus facile.

Les versions terrestres de ce cobra ont aussi la capacité de changer la couleur de leur peau pour se fondre parfaitement dans leur environnement d'instant en instant. La version terrestre possède également la capacité de s'enrouler et de faire un bond d'un mètre cinquante vers la proie désirée. Le serpent terrestre ne saute que si la proie est à portée de bond.

CA 8	Nb. 1 à 8	TA 1,20 m de long	PX 175
VD 12	NM 9	AL n	Int Animale
DV 3 +3	PV 27	RM néant	TAC0 17
#AT 1	Dg 1d4		

Att/Déf spéciales : Le cobra d'eau est totalement invisible dans l'eau, car il a la capacité innée de changer de couleur et de s'harmoniser d'instant en instant, avec les ombres aquatiques pendant qu'il nage. La morsure de la créature injecte un poison mortel (jet de sauvegarde applicable).

Vautour des Marais

Le Vautour des Marais est l'une des horreurs des marécages. A la différence de ses cousins plus petits, cet oiseau attaque avec vivacité les créatures vivantes. Ces attaques ont pour but de pousser l'homme et la bête dans les sables mouvants des marais de manière à ce que l'oiseau puisse déchiqueter avec ses griffes et son bec féroce sa proie, maintenant sans défense. Après les quelques premières attaques, le vautour s'envole au loin, ne s'attendant pas à ce que sa proie soit tuée. L'oiseau connaît plusieurs zones dangereuses dans les marais, et si la proie fuit vers elles, elle ne sera pas attaquée. De cette manière le vautour espère forcer la victime à plonger dans une fondrière.

CA 6	Nb. 2 à 5	TA 9 m (envergure)	PX 975
VD 3, 24 v	NM 11	AL nm	Int Faible
DV 8	PV 50	RM néant	TAC0 13
#AT 3	Dg 1d10/1d10/2d20		

Att/Déf spéciales : Les serres et le bec de cette créature sont tellement couverts de limon, qu'il y a 95% de chances d'attraper une fièvre des marais après une attaque réussie ayant fait couler du sang.

Dévorant



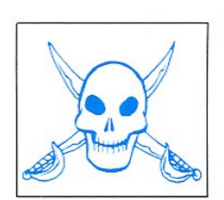
Le Dévorant est un marchand étranger d'une dimension magique dont le seul but dans la vie est de vendre les choses. Plus la marchandise est de pacotille et plus l'étrange esprit du Dévorant l'aime.

Chaque Dévorant est un illusionniste du 20ème niveau. Des Dévorants viennent en éclaireurs sur un autre plan et ouvrent des petits magasins. Ces échoppes sont remplies de ce qui semblent être de merveilleux objets magiques, tous étant à des prix soldés. Chacun de ces objets possède plusieurs types d'illusion sur lui. Si le marché pour ce type de marchandises est important, de plus en plus de Dévorants arrivent sur le nouveau plan et vendent de plus en plus de pacotilles. Finalement, de plan en plan, les Dévorants créent des planètes esclaves où les habitants se ruent pour demander des prêts pour des tas de pacotille magique.

CA 7Nb. 1	TA Variable		PX 4000
VD 18	NM 12	AL lm	Int Exceptionnelle
DV 10	PV 50	RM 24%	TAC0 11
#AT 1	Dg spécial		

Att/Déf spéciales : Les Dévorants sont tous de puissants lanceurs de sorts (illusionnistes du 20ème niveau) et utilisent leur magie avec un grand avantage dans toutes les situations.

Femmes des Neiges



Couper ou frapper une femme des neiges avec n'importe quelle arme n'a aucun effet et toutes les parties du corps qui sont séparées, rejoignent immédiatement le corps principal. Les attaques basées sur la glace ou le froid les font régénérer 1 point de vie par point de dégât infligé, tandis que les attaques basées sur le feu ou la chaleur ont un +1 par dé de dégât. Leur corps secrète un acide mortel similaire à celui d'un pudding noir.

Une femme des neiges plante des œufs dans les restes des corps qu'elle ne mange pas. Les œufs éclosent en 24 heures et mangent rapidement les corps hôtes. En général, ces œufs produisent un extraordinaire pudding blanc, mais il y a 10% de chances qu'ils produisent une autre femme des neiges (connue comme un rejeton des neiges).

CA -2	Nb. 1	TA 9 m	PX 15000
VD 9	NM 18	AL nm	Int Moyenne
DV 16	PV 120	RM 25%	TAC0 5
#AT 1	Dg 4d10		

Att/Déf spéciales : Une femme des neiges a les pouvoirs de lancement de sort d'un illusionniste du 20ème niveau (mais elle est limitée à l'utilisation des sorts qui imitent la glace et les formations neigeuses). De plus, elle peut tirer un *rayon de froid* d'une portée de 18 mètres, qui fait 8d8 points de dégâts. Quiconque est touché par cette horreur doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine d'être étourdi pendant 4d8 rounds.


Easley

Les hommes du nord

A la date de sa mort en 814, Charlemagne avait forgé un empire qui couvrait une grande partie de l'Europe. Il comprenait ce qui est maintenant le nord de l'Espagne, les régions basses de la Belgique et des Pays-Bas, la France, l'Autriche, la Suisse, l'Allemagne de l'Ouest et l'Italie, bien au sud de Rome. C'était à tout point de vue, un magnifique royaume, mettant un territoire immense et une grande diversité de peuples sous la direction d'un seul homme.

C'était aussi un domaine prospère mais lourd à gérer, mûr pour le pillage et les vikings furent simplement le peuple qui passa à l'acte.

Son domaine avait déjà, dès la fin de son règne, subi des raids de la part des longs vaisseaux des nordiques. Ces attaques venues de la mer furent aussi brutales et féroces, qu'imprévisibles et rapides. Une flottille de longs vaisseaux, aux figures de proue sculptées en forme de bêtes féroces, remplis de guerriers avides et meurtriers, sortaient simplement des brumes matinales. A la tombée de la nuit, une ville était en flammes, une grande partie de ses habitants morts, et les pillards étaient repartis.

Deux générations après la mort de Charlemagne, les féroces attaques devinrent si courantes, que la plupart des gens les considéraient comme une épreuve divine envoyée pour l'expiation des pêchés de la société. Mais l'empire de Charlemagne n'était pas le seul à subir ce fléau. Les féroces pillards vikings razzièrent des endroits aussi éloigné l'un de l'autre que Constantinople et York, assiégèrent des cités comme Paris ou Londres et brûlèrent des villes comme Aix-la-Chapelle ou Cologne. Dans la seconde moitié du neuvième siècle, ils pillèrent Tours six fois.

Il semblait au commun des mortels de cette époque que ces tueurs aux cheveux blonds n'avait d'autre demeure que la mer. Mais ce n'était pas le cas. Ils habitaient une grande partie du pays froid et morne appelé aujourd'hui Scandinavie : Norvège, Suède et Danemark. En Norvège et en Suède, tout au moins, le paysage intérieur consistait en des montagnes déchiquetées et rocailleuses, qui rendaient les voyages difficiles et l'agriculture presque impossible. De ce fait, la plupart des villages vikings étaient situés près des côtes, où des fjords profonds offraient une protection contre le dur hiver et un abri pour les bateaux de pêche. A chaque fois qu'ils trouvaient une terre adaptée, ils installaient des fermes et il ne fait nul doute qu'un abondant gibier existait pour fournir de la viande fraîche. Leur terre natale était riche en ressources naturelles : ivoire, fourrures, bois, et tous les objets essentiels.

Qu'est-ce qui a donc pu poussé un peuple possédant ces abondantes ressources, à émerger si soudainement comme une force de destruction au rayon d'action si étendu ? Un des facteurs importants fut la surpopulation. La Scandinavie a été pendant longtemps une contrée sauvage faiblement peuplée, mais sa population crût lentement mais sûrement. Avec un arrière-pays montagneux accidenté, interdisant toute expansion majeure au-delà des zones côtières, la population atteignit finalement le point de rupture.

En plus de la surpopulation, plusieurs conditions culturelles ont contribué à leur férocité. Armés de leur connaissance de la mer, les vikings étaient des marchands et des commerçants au long cours, qui ont acquis le goût des richesses monétaires, goût qu'ils apprirent rapidement à satisfaire à travers le pillage des villes sans défense. Un autre facteur important était que la plupart des chefs avaient plusieurs femmes et de nombreux fils, mais que l'héritage était uniquement régi par le droit d'aînesse. En conséquence, un grand nombre de guerriers d'élite furent forcés de faire leur vie à travers le monde. Cette dangereuse condition, combinée avec un sens inhérent de l'aventure et leur goût nouvellement acquis de la richesse, ouvrit la possibilité d'une pratique de la piraterie à grande échelle.

Sans leurs légendaires longs vaisseaux, cependant, les Vikings ne seraient pas devenus réellement grand chose de plus que des barbares redoutés venant du nord. Le long vaisseau était une galère à faible tirant d'eau, capable de naviguer aussi bien en haute mer que sur des rivières relativement peu profondes. Un modèle typique faisait 21 mètres de long et 4,8 m de largeur. Il pouvait emporter jusqu'à 100 hommes, pouvant manier jusqu'à 30 rames. Le vaisseau pouvait atteindre 10 nœuds avec son unique voile carrée et était assez robuste pour effectuer des traversées orageuses de l'atlantique. Il était également assez léger pour être tiré sur terre sur de courtes distances et assez manœuvrable pour glisser entre les défenses côtières. Il n'est pas surprenant qu'ils aient exprimé le meilleur de leur art plein de fougue sur ces merveilleux bateaux, sculptant des têtes de dragons majestueux ou de bêtes sauvages sur les proues.

Les vikings utilisèrent leurs longs vaisseaux pour bien d'autres choses que des raids éclairs. Ils étaient des marchands agressifs, vendant de l'ivoire, des fourrures et de l'ambre contre de la soie, des épices, du verre, des esclaves et d'autres marchandises dans des centres commerciaux aussi lointain que Bagdad. Les Nordiques, comme ils en vinrent à être appelés, établirent aussi des colonies en Irlande, en Islande, au Groënland, aux Pays-Bas, en France et dans d'autres régions européennes. Après avoir fondé des comptoirs marchands le long de la Volga et du Dniepr, ils réunirent finalement leurs possessions et créèrent l'état Russe. Les Vikings furent même les premiers (quoique malchanceux) colonisateurs de l'Amérique.

La culture viking

Aussi féroces soient-ils, les Vikings sont plus que de simples barbares. Bien qu'ils aient vécu dans des villages disséminés tout le long du littoral scandinave, ils partageaient des traits communs les faisant appartenir à une même culture.

Pour la plupart des Vikings, la vie suivait un cours simple. Après que les neiges aient fondu au printemps, ils préparaient leurs champs et plantaient leurs céréales. Si une maison était riche, cela se faisait avec l'aide des esclaves de la famille. Puis les hommes tournaient leur attention vers la mer et partaient piller, commercer, ou pêcher pendant que leurs enfants et leurs femmes restaient à la maison pour s'occuper des plantations et des troupeaux. A l'automne, les hommes, qui étaient partis commercer ou piller, revenaient à la maison, avec bon espoir d'être chargés de trésors. Une fois que les plantations avaient été moissonnées et que la neige était arrivée, ils tournaient leur attention vers l'intérieur des terres pour chasser et trouver des fourrures, soit pour s'en vêtir soit pour les vendre. Bien qu'il y ait sans doute eu de nombreuses variations dans ce schéma de base, la vie quotidienne de la plu-

part des Vikings suivait sans doute le même cycle saisonnier et comprenait les mêmes éléments d'aventures constantes en extérieur.

En considérant cette rude vie quotidienne, il n'est pas étonnant que les Nordiques aient un esprit bien développé de confiance en soi et d'indépendance. Bien qu'ils aient connu la distinction entre roi, nobles, hommes libres et esclaves, ils étaient farouchement individualistes et maintenaient fermement que tous les Nordiques étaient égaux. Il n'était pas rare qu'un groupe de Vikings démontre cette vérité essentielle en noyant ou en tuant un roi qu'ils ne voulaient plus suivre.

Les liens familiaux étaient d'une grande importance pour eux. La famille se comprenait au sens large, incluant les oncles, les frères et les parents éloignés. Ils se serraient les coudes en toutes circonstances et attaquer un des membres revenait à attaquer toute la famille. A l'inverse, si l'un des membres transgressait l'ordre social, les conséquences affectaient souvent toute la famille. Par exemple, si un homme tuait quelqu'un, les cousins du tueur pouvaient être appelés pour payer une dette de sang à la famille de la victime.

Comme les exemples ci-dessus le suggèrent, les Vikings avaient un code de lois élaboré. Celui-ci autorisait le divorce, le droit de propriété pour les femmes aussi bien que pour les hommes et comprenait des règles sur les successions, les obligations mutuelles entre le chef et les sujets et toutes les autres règles sociales nécessaires au fonctionnement ordonné de la société. De manière générale, les Vikings respectaient dans leur code légal des valeurs comme l'honnêteté, la loyauté, l'honneur, la générosité et la liberté individuelle. En dehors de ce cadre légal, ils admiraient aussi les prouesses au combat, la hardiesse, et le courage. Le seul élément manquant à leur code ou à leur système personnel de valeurs était un concept quelconque de pitié.

Le manque de compassion des Nordiques est probablement dû à leur conception de la vie, qui semble aussi triste et froide que le climat de leur terre natale. Bien qu'ils aient cru en un monde bienheureux après la vie, Valhalla, il s'agissait d'un royaume de guerriers ; le seul moyen d'y entrer était de mourir courageusement au combat. Là, les combattants passaient leurs jours à combattre et leurs soirées à festoyer. Mais, même le refuge offert par Valhalla était temporaire. Tous les hommes et les dieux étaient condamnés à disparaître dans Ragnarok, une bataille finale, terrible, dans laquelle ils étaient tous destinés à mourir. En face d'un tel destin, la seule réponse noble était de se battre aussi honorablement que possible, et de tirer tout le plaisir possible de la vie.

Mythologie

Selon la mythologie nordique, il n'y avait au départ qu'un grand vide. Au nord du vide, il y avait une région de brume et de glace, Nifleheim et au sud, une région de feu, Muspellheim. Là où se rencontrèrent les deux royaumes, la chaleur fit fondre la glace, formant un grand géant du froid, Ymir. Il créa une race de géants et fit à partir de la glace une vache pour les alimenter.

La vache se nourrissait de glace saumâtre et, alors qu'elle léchait la glace, elle découvrit une créature nommée Buri. Après avoir été découvert, Buri engendra immédiatement un fils, Bor, qui eut à son tour trois fils divins, Odin, Vili et Ve. Dès que les géants prirent conscience de l'existence des dieux, ils entamèrent une guerre, qui s'acheva quand les trois dieux tuèrent Ymir. Une fois cela accompli, Odin et ses frères firent la terre avec le corps du géant du froid et la voûte des cieux avec son crâne. A partir des vers grouillants dans le corps d'Ymir, ils créèrent les Nains.

Ensuite Odin et ses frères créèrent la maison des dieux, Asgard, sur le plan de Gladsheim. Puis Odin créa de nombreux dieux, les Ases, pour peupler Asgard. Un autre groupe de dieux, les Vanes, apparut soit un petit peu avant, soit un petit peu après les Ases. Leurs origines sont plutôt mystérieuses, mais ils semblent avoir peuplé Vanaheim, un pays proche d'Asgard. Une terrible guerre fit rage pendant un temps entre les Ases et les Vanes. Une paix fut finalement arrangée entre les deux groupes, garantie par un échange d'otages. Les Vanes envoyèrent Niord, Freyr et Freyja pour vivre chez les Ases, et ces derniers envoyèrent Hoenir et Mimir chez les Vanes.

Après s'être établis en Asgard, Odin, Vili et Ve créèrent le premier homme, Ask, à partir d'un frêne, et la première femme, Embla, à partir d'un orme. Ensuite, Odin leur donna à chacun un esprit, Vili leur offrit les cinq sens et la faculté de se déplacer et Ve la vie et le sang.

Tout le plan de Gladsheim est soutenu par un frêne géant, Yggdrasil. Ses racines s'étendent jusqu'à Nifleheim (maintenant un monde inférieur gelé), Jotunheim (le pays des géants), Midgard (la terre) et Asgard même. Le serpent du Midgard entoure la terre, dévorant quiconque tente de sortir de Midgard. Un autre serpent géant, Nidhogg, ronge les racines de l'arbre. Quand il parviendra à le tuer finalement, à la fin des temps, la structure entière s'effondrera.

Quand Nidhogg rongera la dernière racine d'Yggdrasil, les géants et leurs alliés monteront à l'assaut des dieux. Dans une terrible bataille appelée Ragnarok, ils vaincront Odin, les autres dieux et tous les grands guerriers qui vivaient dans les halls du Valhalla d'Odin. A cet instant, Yggdrasil s'effondrera et le cosmos arrivera à sa fin.

Nouveau sort

Berserk (Enchantement/Charme)

Prêtre 5ème niveau

Sphère : Charme
Portée : 15 m
Eléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 personne/niveau
Jet de Sauvegarde : annule

Quand un sort de *berserk* est lancé sur un groupe de guerriers, ils prennent la forme d'ours, mais gardent leurs mains et leurs yeux d'humain et continuent à porter des armes. Dans cet état, ils perdent toute peur de la mort et entrent dans une rage meurtrière. Ils doivent attaquer n'importe quel ennemi en vue et ne répondent plus à aucun ordre. Ainsi, tout espoir de coordination de l'attaque est complètement perdu. En raison de leur rage aveugle, ils subissent un modificateur de -4 pour les tests de ca-

ractéristique impliquant l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme.

Pendant la durée de ce sort, les guerriers sont immunisés aux sorts de clerc suivants : *charme-personnes* ou *mammifères*, tous les sorts de la sphère Charme, *protection contre le mal*, *protection contre le mal 3 m* et *dissipation de la magie*. Ils sont également immunisés aux sorts de magicien suivants : *protection contre le mal*, *protection contre le mal 3 m*, tous les sorts de l'école Enchantement/Charme et de l'école Illusion/Fantasme. De plus, ils reçoivent un ajustement de +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre les sorts magiques.

Pendant qu'ils sont sous l'influence de ce sort, les guerriers reçoivent un ajustement de +4 à leur Force, avec les ajustements correspondants à leurs jets d'attaque et de dégâts. Leur CA est modifiée de +2 (ainsi une CA de 4, passe à 2). Un sort de *berserk* évite aux guerriers blessés de faire un test de moral et les immunise aux dégâts causés par le feu.

Les guerriers qui meurent pendant qu'ils sont sous l'influence de ce sort sont assurés d'une place au Valhalla. Ce sort ne peut être lancé que sur des guerriers, et seulement s'ils sont volontaires.

Nouveaux objets magiques

Epée des Géants

Quand Beowulf suivit la mère de Grendel dans son repaire aquatique, il découvrit que sa propre épée ne pourrait la blesser. Heureusement, la brillante *épée des géants* apparut accrochée à un mur, où il pouvait la saisir. Cette épée accomplit ce que la sienne ne pouvait faire et il tua la féroce ogresse. On ne sait pas ce qu'est devenu l'épée par la suite.

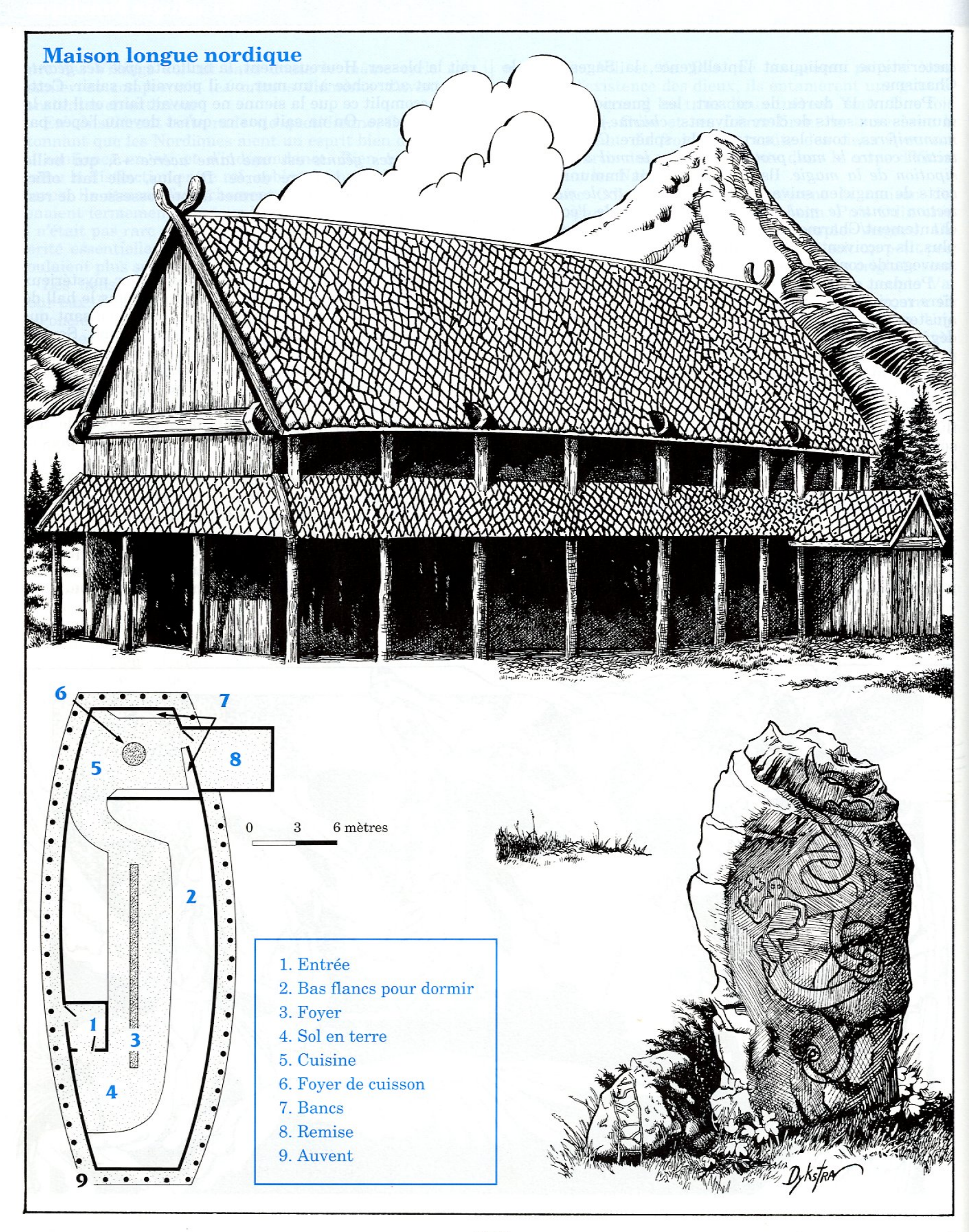
L'*épée des géants* est une *lame acérée +5*, qui brille d'une constante lumière dorée. De plus, elle fait office d'*anneau d'action libre* et permet à son possesseur de respirer sous l'eau.

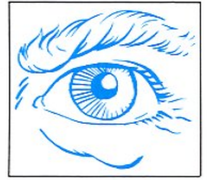
Epée d'Odin

Un jour, pendant un banquet, un étranger mystérieux (Odin déguisé) apporta cette brillante épée dans le hall de Volsung et la plongea dans un arbre vivant, disant que celui qui pourrait l'enlever l'aurait pour sienne. Seul le héros Sigmund put la libérer. Il l'utilisa plus tard pour venger un terrible affront fait à sa famille, puis la donna à son fils, Sigurd. Ce dernier fit bon usage de l'arme, en tuant le dragon Fafnir et en secourant la Valkyrie Brunehilde de son emprisonnement dans un cercle de feu. Malheureusement, l'épée semble avoir été perdue après la mort de Sigurd.

L'*épée d'Odin* est une *tueuse de dragon* (voir GdM), forgée par les nains d'Asgard dans le but de tuer les dragons rouges. Alors que cette épée est normalement +3, elle devient +5 contre ces terribles bêtes et les dégâts qu'elle inflige sont triplés. L'*épée d'Odin* protège aussi son porteur contre les dégâts dus au feu, magique ou non. Elle ne peut être portée que par quelqu'un d'alignement loyal bon.




Maison longue nordique
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0
3
6 mètres
1. Entrée
2. Bas flancs pour dormir
3. Foyer
4. Sol en terre
5. Cuisine
6. Foyer de cuisson
7. Bancs
8. Remise
9. Auvent
Dykstra



Souvent surnommé le “Père de Tout”, Odin (parfois appelé “Woden”, “Othinn”, ou “Votan”) est le chef et le créateur du panthéon nordique. Avec ses frères, Vili et Ve, il tua le grand géant du froid Ymir et fit la terre avec son corps. Il est aussi, directement ou indirectement, le père de nombreux dieux nordiques et aida à créer le premier homme et la première femme. Le premier intérêt d'Odin est le combat, mais il est aussi le dieu du savoir, de la sagesse, de la poésie et de l'inspiration.

Odin a de nombreux pouvoirs. Quand il est assis sur son trône dans le hall Valaskialf, Odin peut voir tout ce qui se passe n'importe où. Il peut utiliser la *télépathie* (comme le sort) avec n'importe quelle créature se trouvant à moins de 5.000 kilomètres de l'un de ses avatars. Il peut inspirer une rage *berserk* (comme le sort ci-dessus) jusqu'à 1.000 hommes en même temps. Odin est aussi un magicien accompli, pouvant utiliser tout sort de magicien comme un magicien du 18ème niveau. Il possède un anneau magique, *Draupnir*, qui produit un jumeau non magique de lui-même toutes les nuits. Ce jumeau vaut 3.000 po sur le marché libre. Odin porte souvent une *baguette runique* qui a les pouvoirs suivants : elle fonctionne comme un *bâtonnet de suzeraineté*, elle peut invoquer 1d4 élémentaux du choix d'Odin, elle peut stocker 12 sorts du choix d'Odin, drainer 6 niveaux de vie et 100 points de vie à quiconque la touche, sauf Odin, et causer une mort instantanée à tout mortel.

A la différence de la plupart des dieux supérieurs, Odin ne peut relever les morts et peut lui-même être tué (mais seulement pendant Ragnarok). Soigner n'importe qui le plonge dans un profond sommeil pendant 1d10 jours. Odin utilise rarement ce pouvoir de soin, car Loki a montré une grande propension à causer des troubles quand il est ainsi indisposé.

Sous sa véritable forme, Odin apparaît comme un homme d'une cinquantaine d'années environ, portant un bandeau sur un œil (il vendit son œil manquant pour une gorgée du Puits de la Connaissance). Il est atteint de calvitie et porte une longue barbe grise. Il est habillé en général d'une tunique grise en dessous d'une cape bleue à capuchon. Il est souvent accompagné de deux vieux loups et de deux corbeaux qui se perchent sur son épaule.

Comment jouer son rôle : Héroïque, orgueilleux et sévère, Odin ressemble au chef nordique typique, que ce soit par le tempérament ou par la vision des choses. Il s'intéresse principalement au pouvoir, le sien en Asgard et celui de ses fidèles sur Midgard. Deux actes peuvent provoquer la colère d'Odin contre un de ses fidèles : aider un géant et perdre une bataille.

Odin a plusieurs animaux pour l'aider à maintenir sa domination sur les deux royaumes. Les deux plus impressionnants sont peut être Freke et Gere, deux loups âgés avec des museaux grisonnants qui errent dans les plans pour récolter des informations pour lui. Ces loups peuvent se *téléporter* à volonté à travers le Gladsheim, voir tout objet dissimulé et sentir toute chose magique. (CA 4, VD 24, DV 9, PV 72, AT 1, Dg 2d10, RM 25%, Int très, NM 18, AL n, TA 1,8 m, PX 2000).

Il a, de plus, deux corbeaux, Hugin (la pensée) et Munin (la mémoire) qui se perchent sur son épaule. Odin les utilisent comme espions et messagers, les envoyant effectuer diverses tâches dans les endroits éloignés du Gladsheim. Il peut voir à travers leurs yeux ou parler par leurs becs et il s'en sert souvent pour rassembler des informations sur des centres d'intérêt particuliers, ou pour avertir ses fidèles d'une attaque imminente. Ils peuvent se *téléporter* de n'importe où vers le Gladsheim et inversement, et sont immunisés au contrôle magique. (CA 2, VD 1/48 v, DV 4, PV 28, AT 1, Dg 1d8, RM 30%, Int très, NM 18, AL n, TA 90 cm, PX 975). Les présages d'Odin sont en général délivrés par ses corbeaux.

Odin monte un cheval à huit pattes nommé Sleipnir. Ce cheval magique peut se déplacer sur n'importe quelle surface (y compris l'eau) et voler dans l'air. Sleipnir peut aussi se *téléporter* de n'importe où vers le Gladsheim et inversement, et ne permet à personne de le monter sans l'autorisation d'Odin. (CA -1, VD 24, DV 16, PV 128, AT 4, Dg 2d10, RM 25%, Int très, NM 18, AL ln, TA 3,6 m, PX 13000).

Caractéristiques : AL cb ; ALF n'importe lesquels ; ZdC guerre, sagesse, poésie, connaissance ; SY œil bleu

Avatar d'Odin

(guerrier 20, magicien 12)

L'avatar d'Odin prend en général la forme d'un vieil homme avec un bandeau sur l'œil et un grand chapeau mou. Il porte *Gungnir* (voir ci-dessous) comme si ce n'était rien d'autre qu'un simple bâton de marche. S'il l'envoie sur Midgard pour combattre dans une bataille, cependant, l'avatar prend la forme d'un superbe homme musclé portant une armure en acier. Il peut faire appel à n'importe quelle école de magie pour ses sorts.

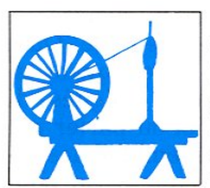
For 24	Dex 20	Con 18
Int 20	Sag 20	Cha 18
VD 18	TA 1,8 m	RM 50%
CA -3	DV 24	PV 192
#AT 2	TAC0 -3	Dg 1d6+5 (lance de fantassin) +12

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Odin porte la lance d'Odin, *Gungnir*. Cette arme +5 a plusieurs propriétés : au combat, elle se pointe vers l'ennemi le plus puissant ; quand elle est pointée vers le ciel, tous les ennemis qui la voient sont frappés de *terreur* ; quiconque y est autorisé touchant la lance est béni par une *prière* aux effets doublés ; quiconque touche l'arme contre la volonté de l'avatar est *métamorphosé* en fourmi (jet de sauvegarde réussi pour annuler les effets).

Devoirs du Clergé

Pour être prêtre d'Odin, il faut être chef de tribu. Les prêtres d'Odin doivent aimer combattre. De plus, ils doivent être de bons tacticiens et des meneurs d'hommes. Ils doivent toujours être au premier rang dans un combat.

Obligations et Pouvoirs : CR doit correspondre aux pré-requis pour la classe de guerrier ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Animale*, Combat, Divination, Elémentaire*, Protection, Conjuration ; PC 1) un p.v. supplémentaire par niveau, 10) TAC0 d'un guerrier de même niveau ; RM repousser.



Frigga est la déesse des nuages, du ciel, de l'amour conjugal et des femmes. Dans son rôle de déesse de l'amour conjugal elle est souvent priée pour la fertilité. Frigga est la deuxième, mais la principale épouse d'Odin, étant la mère de Balder, Hoder, Hermod et Tyr. Elle peut prédire le futur, et a le pouvoir de contrôler toutes les formes de temps et de voir toute région dans laquelle souffle une brise. Elle peut également prendre la forme de n'importe quel animal volant, changer le lin en or et faire qu'un mari tombe fou amoureux de sa femme. Sous sa véritable forme, c'est une femme mûre d'une grande beauté.

Comment jouer son rôle : Bien qu'elle ait la permission de partager le trône avec Odin, Frigga passe la plupart de son temps dans son domaine, Fensalir, filant des brins d'or et tissant des nuages multicolores. Elle envoie souvent son avatar pour s'occuper du bien être des femmes mortelles, soit pour se venger de maris cruels, soit pour assurer ses fidèles d'un mariage heureux. Ses souhaits entrent souvent en conflit avec ceux de son mari guerrier, et elle n'hésite pas à faire appel à la tricherie pour arriver à ses fins.

Caractéristiques : AL ln ; ALF tout droit ; ZdC ciel, vie domestique ; SY rouet

Avatar de Frigga
(magicien 16, barde 10)

L'avatar de Frigga est une femme magnifique, aux légères allures de matrone. Elle peut faire appel à n'importe quelle école de magie pour ses sorts.

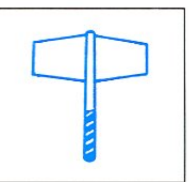
For 18/76 Dex 18		Con 17
Int 18	Sag 17	Cha 19
VD 15	TA 1,5 m	RM 25%
CA 2	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 (dague) +4

Att/Déf spéciales : L'avatar de Frigga porte un collier d'opales noires qui *charmera* n'importe qui se trouvant dans le champ de vision (jet de sauvegarde pour annuler). Toute créature touchée par sa dague doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine d'être emportée à 3,2 km de là par un vent puissant.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Frigga doivent être des femmes mariées. Elles doivent surveiller leur maison et montrer le bon exemple aux autres femmes en ne laissant pas leur mari s'écarter trop loin du foyer marital. Si le mari d'une prêtresse de Frigga pratique la coutume courante du Nord de prendre une seconde épouse, la prêtresse doit immédiatement divorcer. Elles doivent aussi jouer le rôle de sage-femme.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL loyal ; AP dague, bâton ; RA a ; SI Générale, Animale*, Charme, Création, Divination, Végétale, Soleil, Climat ; PC 1) *détection des mensonges,* 10) *conjuration de tempête* (faisant 1d6 de points de dégâts pour tous les gens et les structures exposés, et durant 1 tour/niveau) ; RM néant.



Thor est l'un des dieux les plus populaires du panthéon Nordique. C'est le dieu du tonnerre, du temps, et des récoltes qui sont inhabituellement vulnérables au climat. Il est également bien connu en tant que guerrier, s'étant battu contre de nombreux monstres au nom de Midgard et de ses compagnons d'Asgard. Il contrôle complètement le temps et il est ainsi parfois adoré par des marchands qui sont dépendants de ses bonnes grâces pour faire de longs voyages commerciaux en sécurité. Il peut contrôler tout éclair à volonté (naturel ou magique) sur Midgard. Il voyage dans le ciel dans un chariot tiré par deux chèvres magiques, Tanngrisner et Tanngjost. Si elles sont tuées, les chèvres se régénèrent magiquement à l'aurore du jour suivant. Quand il porte son marteau magique, *Mjolnir*, Thor peut casser n'importe quel objet. Il porte en général une ceinture magique, *Meginjarder*, qui lui donne une force de 25. Thor est un grand homme à la barbe rousse, habituellement habillé d'une cotte de mailles.

Comment jouer son rôle : Thor est direct, sans état d'âme, fort, orgueilleux. Il possède un appétit étonnant en ce qui concerne la boisson et la nourriture. Il est particulièrement sympathique avec l'humanité, et il y a 2% de chances/niveau qu'il envoie son avatar secourir l'un de ses prêtres ayant cruellement besoin d'aide. Les présages de Thor sont en général associés au temps, et en particulier au tonnerre, à la foudre, et aux tempêtes.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC tonnerre, climat, ciel, moisson ; SY marteau

Avatar de Thor **(guerrier 20, prêtre 18)**

L'avatar est un colosse à la barbe rousse. Il porte souvent *Mjolnir*, qu'il peut lancer à 200 mètres sans jamais rater sa cible. Le marteau revient dans la main du lanceur dans le même round, peut délivrer 100 points d'*éclair* par jour (tombant là où le porteur le désire), et exige une force de 25 pour être levé et porté. L'avatar de Thor peut faire appel aux sphères du Soleil, Elémentaire, ou du Climat, pour ses sorts.

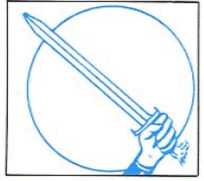
For 25	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 19
VD 18	TA 2,1 m	RM 30%
CA -2	DV 18	PV 160
#AT 3	TAC0 1	Dg 1d8+5 (marteau) +14

Att/Déf spéciales : L'avatar de Thor ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou mieux. Quand il est sur Midgard, il porte *Mjolnir*, ainsi que *Meginjarder* et le gant *Jarn Grieper* qui lui permet d'attaquer trois fois par round et l'immunise aux dégâts dus au feu.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Thor doivent être braves, amicaux et honnêtes. Ils ne peuvent jamais reculer devant un défi à moins que ce dernier ne les condamne à une mort certaine.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais For d'au moins 16 ; AL tout non mauvais ; AP marteau ; RA a ; SI Générale, Charme*, Combat, Elémentaire, Protection, Soleil, Climat ; PC 1) conjuration de la pluie sur une surface de 5.000 m², 12) éclair de 1d4/niveau ; RM repousser.



Sif est aussi bien la déesse de l'excellence et du talent, qu'une superbe femme guerrière. Mariée à Thor, elle est la personnification de la fidélité conjugale. Loki lui joua une fois un tour cruel en lui coupant ses magnifiques cheveux dorés. Quand le mari de Sif en colère voulut prendre sa revanche, Loki fut forcé de remplacer les cheveux avec des boucles en or véritable, qui poussent comme de vrais cheveux. Ces cheveux avaient été fabriqués par une paire de nains rusés qui, grisés par leur succès, créèrent de nombreux autres objets merveilleux, comme le marteau de Thor, *Mjolnir*, la lance d'Odin, *Gungnir* et son anneau *Draupnir*.

Sif a le pouvoir de faire monter tout personnage d'un niveau. Mais elle ne l'utilise que rarement, et ne donnera jamais cette faveur à une personne plus d'une fois dans sa vie. Sous sa véritable forme, Sif est une femme mince d'une grande beauté. Elle a des boucles d'or pur et porte souvent une épée longue avec elle.

Comment jouer son rôle : Sif recherche les jeunes guerriers et tous ceux attachés à l'excellence dans leurs buts. Quand un tel individu a cruellement besoin d'aide, il y a 1% de chances par niveau qu'elle envoie son avatar pour le secourir. Si l'individu est capable de porter l'épée de l'avatar, celui-ci la lui laissera en souvenir de la bénédiction de Sif.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC excellence ; SY épée brandie

Avatar de Sif (guerrier 18, barde 16)

L'avatar de Sif apparaît sous la forme d'une magnifique vierge guerrière aux cheveux dorés. Son épée ne peut être portée par quelqu'un ayant moins de 18/01 en Force. Elle peut faire appel à toutes les écoles de magie pour ses sorts.

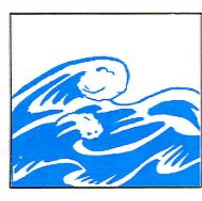
For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 20
VD 18	TA 1,8 m	RM 35%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8+3 (épée) +6

Att/Déf spéciales : Toute créature touchée par l'avatar de Sif doit réussir un jet de sauvegarde, sous peine d'être incapacitée. Ces effets durent jusqu'à ce que Sif veuille qu'ils disparaissent. Tout sort de l'école Enchantement/Charme ou de la sphère de Charme lancé sur l'avatar de Sif, rebondit sur le lanceur. Son *épée +3* la rend invulnérable aux sorts de l'école Illusion/Fantasme.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Sif doivent se vouer à l'excellence en toute chose. S'ils sont mariés, ils doivent toujours se conduire dans les limites des relations conjugales.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Divination*, Elémentaire, Protection, Conjuration* ; PC 5) augmentation d'un point de l'une des caractéristiques au choix du joueur, 10) passage direct au 11ème niveau ; RM néant.



Bien que plus proche des géants que des Ases ou des Vanes, Ægir est le dieu de l'océan et la personnification de sa force, en bien ou en mal. Il vit dans un grand château au fond de l'océan avec sa femme, Ran, et leurs neuf filles. Ægir est parfois appelé "le Brasseur de Cervoise" car il donne souvent des fêtes pour ses amis, les Ases. Il a le pouvoir de créer ou de contenir les tempêtes sur la mer. Sous sa véritable forme, c'est un géant faisant 5,8 m de haut. Il porte une longue barbe grise, et un gourdin de la taille d'un arbre, taillé en la forme de vierge, qui peut infliger 4d10 points de dégâts à une structure ou à une créature.

Comment jouer son rôle : La seule chose prévisible concernant Ægir, est que le capitaine d'un bateau qui oublie de faire un sacrifice honorable quand il commence un voyage, est sûr de rencontrer son courroux. Quand il décide de couler un navire, il envoie souvent son avatar mettre en morceaux le bateau avec son bâton. D'autres fois, il le détruit simplement avec une terrible tempête. Il regarde favorablement les pirates et les pillards. Si de tels hommes lui font les sacrifices appropriés, il y a 10% de chances qu'Ægir les aide avec des vents favorables, ou en les dissimulant avec une tempête ou du brouillard.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC mer ; SY houle océanique

Avatar d'Ægir
(guerrier 16, prêtre 14)

L'avatar d'Ægir est un vieil homme robuste avec une expression empreinte de folie. Il peut faire appel à la sphère du Climat pour ses sorts, et peut invoquer des sorts de la sphère Elémentaire ayant trait à l'eau.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 15	Cha 18
VD 12, 15 n	TA 2,4 m	RM 20%
CA 0	DV 16	PV 128
#AT 2	TAC0 5	Dg 1d8+4 (gourdin) +7

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par le gourdin de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort, sous peine de tomber inconscient. L'avatar peut déverser un flot d'eau salée par sa bouche, infligeant 1d10 points de dégâts avec une portée de 6 m. Il est doué d'une liberté d'action et de respiration totale dans n'importe quel environnement aquatique.

Devoirs du Clergé

Pour être un prêtre d'Ægir, un homme doit être un capitaine de bateau. Ce sont des combattants qui adorent Ægir et ont droit en plus à quelques pouvoirs. (Ils ne sont pas considérés comme des personnages à plusieurs classes ou multi-classés, mais simplement comme des guerriers avec des pouvoirs extraordinaires).

Obligations et Pouvoirs : CR guerrier ; AL n'importe lequel ; AP toutes ; RA b ; SI Générale, Climat, Divination*, Garde* ; PC 1) utilisation de sorts comme un prêtre 10) respirer dans l'eau ; RM Néant.



Fils de Frigga, Balder est le dieu de la beauté et du charisme. C'est aussi un guerrier d'un talent exceptionnel. Il est aussi avisé que beau, et il sert souvent comme patron des sages. Quand il était un jeune dieu, Balder avait des rêves de destin funeste et sa mère contraignit toutes les choses à ne pas le blesser, n'oubliant qu'une pousse de gui. Les dieux prirent un grand plaisir de l'invulnérabilité qui en résulta et organisèrent souvent des concours de lancer de haches et de lances sur sa poitrine. Malheureusement, un jour, Loki décida de tuer Balder avec une lance faite de gui. Balder a le pouvoir de porter le charisme de n'importe quelle créature à 18.

Comment jouer son rôle : En dépit de l'attirance qu'il exerce, Balder n'est pas un dieu fat. Il est loyal à Odin et aux autres Ases et n'échoue jamais dans l'exécution de ses obligations envers ceux-ci. Quand un homme ou une femme laide démontre sa valeur en effectuant des actes de sacrifices personnels de grande importance, Balder le ou la récompense généralement en portant son charisme à 18. Les présages de Balder sont en général délivrés par un beau ou superbe membre du sexe opposé.

Caractéristiques : AL nb ; ALF tout non mauvais ; ZdC beauté et charisme ; SY calice incrusté de gemmes

Avatar de Balder
(guerrier 14, barde 14)

L'avatar de Balder prend la forme d'un guerrier incroyablement beau. Il peut faire appel à toute école de magie pour ses sorts. Il voyage plus souvent accompagné par un groupe de plusieurs centaines de femmes, qu'en solitaire.

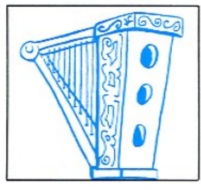
For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 21
VD 15	TA 1,8 m	RM 30%
CA 0	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d8+2 (épée) +6

Att/Déf spéciales : L'avatar de Balder ne peut être touché par une attaque quelconque (même magique) qui n'utiliserait pas une branche de gui comme composante principale. Les femmes mortelles qui le regardent doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sous peine de devenir des fidèles permanentes de Balder, abandonnant leur maison, leur famille et leur pays pour suivre l'avatar partout où il va.

Devoirs du Clergé

Bien que les prêtres de Balder dussent être eux-mêmes extrêmement beaux ou superbes, ils doivent traiter les personnes moins bien loties qu'eux avec compassion et amitié.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais avec un Charisme minimum de 16 ; AL tout non mauvais ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Divination, Protection, Conjuration ; PC 5) élévation du Charisme à 18, 12) les membres du sexe opposé regardant le prêtre doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine d'être *charmés* de manière permanente (comme le sort) par le prêtre ; RM Néant.



Bragi est le dieu de la poésie et du chant. Fils d'Odin et de Gunlod, il est né dans une grotte avec des stalactites. Il fut ensuite placé à bord d'un bateau fait par des nains, doté d'une harpe magique dorée, puis laissé à la dérive. Alors que la bateau sortait de la grotte, Bragi prit la harpe et commença à chanter la chanson de la vie. Avec ce chant, il a le pouvoir de faire croître et fleurir les plantes, et de *charmer* tout animal. Sous sa véritable forme, Bragi ressemble à un vieil homme à la barbe blanche, avec une étincelle dans le regard.

Comment jouer son rôle : À chaque fois que des gens chantent ou récitent de la poésie, ils adorent Bragi. Etant donné que c'est le passe temps favori dans la plupart des halls, Bragi ne manque ainsi jamais de fidèles. Il est particulièrement amical avec les bardes, leur révélant souvent la localisation des vrais trésors. Cette révélation apparaît le plus souvent sous la forme d'une soudaine vision fugitive, pendant que le barde est en train de chanter devant une grande foule. Mais, si le barde interrompt sa chanson, il oublie immédiatement la localisation du trésor.

Caractéristiques : AL nb ; ALF n'importe lequel ; ZdC poésie, musique ; SY harpe.

Avatar de Bragi
(barde 20)

L'avatar de Bragi est un vieil homme avec une longue barbe. Il peut faire appel à n'importe quelle école de magie pour ses sorts.

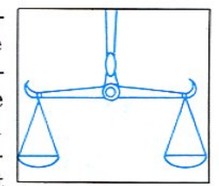
For 18/83	Dex 19	Con 16
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 25%
CA 1	DV 22	PV 176
#AT 1	TAC0 -1	Dg 1d6 (épée) +4

Att/Déf spéciales : Quand l'avatar chante, toutes les créatures pouvant l'entendre, doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de tomber sous son contrôle (comme le sort *domination*). Il porte aussi une harpe qui modifie de -4 les jets de sauvegarde de toute créature pendant qu'il joue.

Devoirs du Clergé

Le plus souvent, le prêtre de Bragi est le conteur du village. C'est sa tâche de préserver le savoir des dieux et du passé, le transmettant de génération en génération à travers des ballades et des poèmes héroïques. Un fidèle humain de Bragi a le droit de progresser en tant que prêtre/barde multi-classé.

Obligations et Pouvoirs : CR pré-requis des prêtres et des bardes ; AL tout non-mauvais ; AP gourdin, arc et flèches ; RA a ; SI Générale, Divination, Soins, Protection ; PC 3) mémoire infaillible (peut se rappeler de tout ce qu'il a entendu), 12) dominer (comme le sort de *domination*) avec une chanson ; RM néant.



Forseti, le plus sage et le plus éloquent des Ases, sert de dieu de la justice et d'arbitre des disputes divines. Personne n'a trouvé de faute dans l'une de ses décisions et Odin fait souvent appel à lui pour décider à sa place dans les domaines où le chef des dieux ne se sent pas impartial. Forseti vit à Asgard dans un brillant palais appelé Glitnir. Il sait quand un mensonge est prononcé n'importe où dans Gladsheim et il a le pouvoir de faire qu'un mortel dise la vérité n'importe où, que celui-ci le veuille ou non. Sous sa véritable forme, Forseti est un bel homme habillé d'une tunique doré et de culottes d'argent.

Comment jouer son rôle : Forseti est le plus souvent concerné par la justice et la vérité. A chaque fois qu'un groupe d'hommes se rassemble pour élaborer des lois, il y a 10% de chances que l'avatar de Forseti vienne les aider. Si ces lois sont susceptibles d'affecter plus de cinquante mille personnes, cette probabilité se transforme en certitude, l'avatar prenant l'apparence d'un des seigneurs qui a le droit de siéger à la réunion. De plus, il y a 10% de chances qu'il envoie son avatar pour aider ceux qui essayent de se libérer de la loi d'un injuste tyran.

Caractéristiques : AL lb ; ALF bon ; ZdC justice ; SY balance.

Avatar de Forseti **(prêtre 16, guerrier 12)**

L'avatar prend la forme d'un homme d'apparence ordinaire, sauf qu'il est inhabituellement calme et sûr de lui. Il peut faire appel aux sphères Générale, de Charme, du Combat, de Divination et de Protection pour ses sorts.

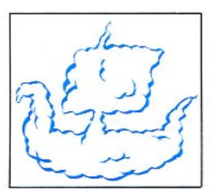
For 18/00	Dex 18	Con 18
Int 19	Sag 19	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 35%
CA 2	DV 16	PV 128
#AT 3/2	TAC0 5	Dg 1d8+5 (épée) +6

Att/Déf spéciales : Quand son avatar balance son épée sur une créature qui a menti dans les sept derniers jours, il ne la rate jamais. Autrement, l'arme fonctionne comme une *lame d'acuité +5* ordinaire. N'importe quelle créature questionnée par l'avatar de Forseti se retrouve obligée de répondre honnêtement.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Forseti servent souvent de conseillers aux chefs et ont parfois toute autorité pour faire respecter la loi. Ils doivent toujours être justes et cohérents dans leurs conseils et leurs décisions, évitant toute tentation d'utiliser leur position pour servir leurs propres intérêts.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais 16 au minimum en Sag ; AL lb ; AP épée ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Divination, Protection ; PC 5) *détection des mensonges* (pas de jet de sauvegarde), 12) poser une question par semaine à Forseti ; RM repousser.



Freyr est l'un des Vanes envoyé à Asgard pour garantir la paix entre les Ases et son peuple. Il est le dieu de la fertilité, offrant aux hommes la lumière du soleil, la pluie, la paix, la joie et le bonheur. Freyr est aussi le patron des couples mariés, des chevaux et des cavaliers. Comme de nombreux dieux masculins, Freyr est un guerrier accompli. Il possède un navire fabuleux, Skidbladnir, qui lui a été donné par les nains. Ressemblant apparemment à un nuage, ce bateau peut emporter tous les dieux à la fois, voyager instantanément vers n'importe quel endroit du Gladsheim et peut être replié pour rentrer dans la poche de Freyr quand il n'est pas utilisé. Freyr a le pouvoir d'apporter la lumière du soleil et la pluie dans n'importe quel endroit de Midgard, de faire pousser n'importe quelle plante, de donner à n'importe quel couple marié une bénédiction conjugale et de commander à n'importe quel cheval sur Midgard. Sous sa véritable forme, Freyr ressemble à un beau jeune homme.

Comment jouer son rôle : Bien qu'il soit un guerrier capable, Freyr préfère les joies de la paix et cherche toujours une solution non-violente avant de s'en remettre au combat. Il est le patron des mortels pacifiques et envoie souvent son avatar aider ceux qui sont en péril en raison de leurs efforts pour maintenir la paix. La plupart des temples de Freyr possèdent de vastes pâturages où des chevaux broutent non loin. Monter un de ces chevaux revient à offenser le dieu. Les présages de Freyr prennent en général la forme de la pluie et des tempêtes, mais peuvent être aussi délivrés par des chevaux.

Caractéristiques : AL nb ; ALF tout non mauvais ; ZdC éclat du soleil, pluie, fertilité, chevaux ; SY nuage en forme de bateau.

Avatar de Freyr (guerrier 14, prêtre 12)

L'avatar de Freyr est un beau jeune homme. Il peut faire appel aux sphères Générale, Animale, de Charme, de Création, de Divination, Végétale, du Soleil et du Climat pour ses sorts.

For 19	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,8 m	RM 25%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d10+3 (épée) +7

Att/Déf spéciales : N'importe quelle créature touchée par l'épée de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine de perdre tout désir de combattre. Aucun cheval, même au combat, ne se dirigera contre l'avatar de Freyr. Il peut appeler ou dissiper n'importe quel nuage de pluie dans son champ de vision en l'espace d'un tour.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Freyr doivent faire tout leur possible pour maintenir la paix. Ils sont aussi amenés à effectuer des rites nuptiaux.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP épée, gourdin ; RA a ; SI Générale, Charme, Divination, Protection, Soleil, Climat ; PC 5) *charme-chevaux*, 10) *dissipation* ou *conjuration de pluie* sur une surface de 5.000 m^2 par niveau ; RM repousser.



Freyja est la déesse de l'amour, de la passion débridée et de la fertilité humaine. Comme son frère jumeau, Freyr, elle est l'un des Vanes envoyés pour garantir la paix avec les Ases. Elle est également associée au feu, dans le sens où la passion est une émotion chaude et consumante. Elle est la patronne d'un type de magie appelé "seithr", dans lequel une sorcière entre en transe afin de répondre à des questions sur le futur. En tant que déesse de la fertilité, Freyja s'occupe aussi des femmes qui accouchent. Elle a le pouvoir d'allumer une passion dans n'importe quelle créature, de contrôler les feux n'importe où sur Midgard, de voir le futur, de bénir n'importe quelle femme avec un enfant et de soulager les maladies et les blessures. Freyja possède aussi une magnifique cape doublée de fourrure qui lui permet de se transformer en faucon. Sous sa forme véritable, Freyja est une femme voluptueuse d'une beauté transportante.

Comment jouer son rôle : Freyja est plutôt une déesse vaniteuse appréciant la flatterie, bien qu'elle soit loin d'être assez bête pour s'y fier. Elle n'hésite pas à utiliser son apparence pour obtenir ce qu'elle désire, comme son collier inestimable, Brisingamen.

Caractéristiques : AL cn ; ALF n'importe lesquels ; ZdC amour, passion, fertilité humaine ; SY feu en forme de femme.

Avatar de Freyja (magicienne 16)

L'avatar de Freyja apparaît sous la forme d'une superbe femme incroyablement voluptueuse. Elle peut faire appel aux écoles de magie Abjuration et Enchantement/Charme pour ses sorts.

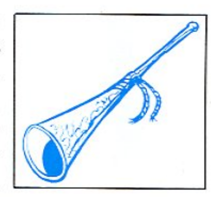
For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 20
VD 15	TA 1,5 m	RM 25%
CA 4	DV 16	PV 128
#AT 1	TAC0 5	Dg 1d4 +10 (dague) +4

Att/Déf spéciales : Toute créature touchée par la dague ardente de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine de s'enflammer (subissant 2d10 points de dégâts). Ces flammes magiques continuent de brûler jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée dessus. Tout homme regardant l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sous peine de tomber sous son charme.

Devoirs du Clergé

Les prêtresses de Freyja sont toutes des femmes errantes, utilisant le "seithr", et disant la bonne fortune. Elles sont rarement accueillies de bonne grâce dans un village par les femmes mariées. Elles ont la capacité de se transformer en chevaux, état dans lequel elles ont la réputation de commettre des actes allant contre la loi humaine.

Obligations et Pouvoirs : CR Standard, mais doit être une femme avec un Charisme minimum de 15 ; AL chaotique ; AP dague ; RA g ; SI Générale, Animale, Charme, Création, Divination, Soins, Nécromancie ; PC 3) *métamorphose* en cheval, 6) prédiction de l'avenir de n'importe quel individu avec une précision de 10% par niveau (95% maximum), 9) création d'un *filtre d'amour* à chaque fois qu'elle progresse d'un niveau ; RM néant.



Heimdall est le dieu de la lumière de l'aurore et des gardiens. Il est le fils d'Odin et de neuf sœurs géantes. Heimdall naquit à l'horizon et fut nourri de la force de la terre, de l'humidité de la mer et de la chaleur du soleil. Il a le pouvoir de voir à 160 kilomètres de jour comme de nuit et son ouïe est si sensible qu'il peut entendre l'herbe pousser sur Midgard. Il vit dans un grand château situé au sommet du pont Bifrost, qui connectait Midgard à Asgard avant qu'il ne soit rompu dans une terrible bataille. Sous sa véritable forme, c'est un robuste guerrier en armure blanche. Il porte une épée flamboyante et le fameux cor d'alarme, Gjallerhorn.

Comment jouer son rôle : La principale tâche d'Heimdall est de garder le pont arc-en-ciel, Bifrost. Il ne permet à personne de traverser sans l'autorisation expresse d'Odin. C'est lui qui appellera les autres dieux pour Ragnarok en soufflant dans Gjallerhorn. Il est l'ennemi juré de Loki, et envoie toujours son avatar pour aider les mortels pris dans les méfaits de ce dieu.

Caractéristiques : AL ln ; ALF ln ; ZdC lumière et garde ; SY cor.

Avatar d'Heimdall

(guerrier 18)

L'avatar d'Heimdall est un robuste guerrier habillé d'une armure blanche scintillante.

For 22	Dex 19	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 17
VD 15	TA 2,1 m	RM 25%
CA -3	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8+5 (épée) +10

Att/Déf spéciales : L'avatar d'Heimdall attaque toujours par surprise. Il porte une *lame acérée +3, +5 contre les géants du gel.* Son *armure de plates +3* blanche fait qu'il ne peut être touché que par des armes +3 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Les prêtres d'Heimdall servent de gardes aux rois et aux autres hommes puissants. Ils doivent être loyaux à leur tâche, et ne doivent jamais autoriser le passage de quelqu'un par un endroit sous leur garde sans la permission de leur maître. Les prêtres d'Heimdall gardent les ponts sacrés et doivent venger tout acte les détruisant.

Obligations et Pouvoirs : CR doit s'accorder aux prérequis des guerriers ; AL loyal ; AP épée, lance de fantassin ; RA a ; SI Générale, Combat, Divination, Garde, Protection, Conjuration, Soleil ; PC 5) vision jusqu'à 100 mètres de nuit comme de jour (quelque soit le climat), 10) entendre n'importe quel son dans les 500 mètres ; RM repousser.



Hel est la déesse de la mort. Elle reçoit les esprits des morts par la maladie ou la vieillesse, les gardant derrière les murs et les portes imprenables de Nifleheim, le pays des brumes. Situé sous les racines d'Yggdrasil, Nifleheim n'est pas un royaume de punition éternelle. Mais ce n'est pas non plus un endroit plaisant. C'est une terre de froid, de brumes et de ténèbres éternels.

Hel peut provoquer des épidémies de peste sur Midgard d'un revers de la main. Tout mortel la regardant tombe malade, subissant une perte permanente de 5 points de vie par round jusqu'à ce qu'un sort de *guérison des maladies* soit lancé sur lui. Même après cela, la victime ne récupérera jamais ses points de vie perdus. Sous sa véritable forme, Hel est une femme sculpturale, complètement blanche du côté gauche et complètement noire du côté droit. La face blanche de son visage n'a pas de traits.

Comment jouer son rôle : Hel est une déesse féroce et sinistre, frappant sans pitié ceux qui l'offensent. Elle trouve parfois un mortel à son goût et envoie alors son avatar pour le lui ramener.

Caractéristiques : AL nm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC mort, maladie ; SY son visage.

Avatar de Hel **(prêtre 18, guerrier 16)**

L'avatar de Hel prend la forme d'une femme à la complexion sombre et aux cheveux rudes et noirs. Elle peut faire appel aux sphères Générale, Animale, de Charme, du Combat, de Création, de Divination, de Soins et de Nécromancie pour ses sorts.

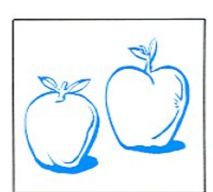
For 18/76	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 18	TA 1,8 m	RM 35%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8+3 (épée) +4

Att/Déf spéciales : Toute créature venant à moins de 6 m de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort, sous peine de subir 3d10 points de dégâts par son aura. Quiconque est touché par l'épée de l'avatar doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort, sous peine de contracter une maladie qui inflige 5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit guérie. L'avatar ne peut être touché par une quelconque arme matérielle et son baiser provoque la mort (pas de jet de sauvegarde).

Devoirs du Clergé

Tous les prêtres de Hel doivent être des femmes. Celles d'alignement bon se vouent à l'apaiser pour le bien de leur village, tandis que celles d'alignement mauvais utilisent leurs pouvoir pour l'acquisition d'une puissance personnelle. Les prêtresses des deux types d'alignement sont appelées à superviser l'inhumation ou la crémation des morts.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL n'importe lequel ; AP épée, poison, dard ; RA e ; SI Générale, Charme, Création*, Divination, Soins, Nécromancie ; PC 5) immunité aux maladies et aux poisons, 10) parler avec n'importe quelle personne morte dans les dix dernières années, 15) ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques physiques ; RM repousser (si bon) ou diriger (si mauvais).



Idun est la déesse du printemps. Elle est mariée à Bragi, le dieu de la poésie et du chant. Elle est également la déesse de la jeunesse et la gardienne des pommes d'or qui font rester jeunes les dieux d'Asgard. Quiconque mangent une de ces pommes voit son corps rajeunir de 10 ans. Bien sûr, Idun et ses pommes sont convoitées par d'autres races que les Ases, et les géants essayent constamment de l'enlever. Idun a le pouvoir de ralentir ou de renverser le processus de vieillissement chez n'importe quelle créature et de réveiller toute chose endormie ou dormante. Sous sa véritable forme, c'est une jeune femme d'une grande beauté.

Comment jouer son rôle : Idun est une déesse gaie et amicale, qui prend un grand plaisir à voir les choses croître et demeurer en bonne santé. Elle est extrêmement consciencieuse dans sa tâche consistant à s'assurer que chaque dieu mange une de ses pommes tous les dix ans. Idun est la protectrice particulière des jeunes filles, et il y a 10% de chances qu'elle envoie son avatar pour protéger celles se trouvant en danger.

Caractéristiques : AL cb ; ALF bon ; ZdC jeunesse, printemps ; SY pommes.

Avatar d'Idun **(druide 14, ranger 14)**

L'avatar d'Idun prend la forme d'une fille pleine de vivacité, sur la fin de l'adolescence. Elle peut faire appel aux sphères Générale, Animale, de Charme, de Divination, Elémentaire, de Soins, de Nécromancie, Végétale et du Climat, pour ses sorts. Elle porte un panier de pommes qu'elle peut utiliser comme projectiles. Chaque fois qu'elle en lance une dans un combat, le MD doit en déterminer les effets comme s'il s'agissait d'une *baguette prodigieuse*.

For 18/55	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 18	Cha 18
VD 15	TA 1,5 m	RM 25%
CA 2	DV 14	PV 112
#AT 2	TAC0 7	Dg 1d6 (bâton) +3

Att/Déf spéciales : Quiconque est touché par le bâton de l'avatar rajeunit de 10 ans (jet de sauvegarde contre souffle annule les effets). Si l'âge de la victime tombe en dessous de 15, elle perd 1 point de For et de Sag par tranche de deux ans en dessous de 15. Si l'âge de la victime tombe en dessous de 8, elle ne peut plus attaquer physiquement et quiconque tombe en dessous de 6 ne peut plus utiliser la magie.

Devoirs du Clergé

Seules les filles s'étant vouées à Idun très jeunes peuvent devenir ses prêtresses. Leurs tâches consistent à s'occuper des orphelins et à bénir les semailles au printemps.

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL bon ; AP bâton, fronde ; RA g ; SI Générale, Animale, Charme, Divination*, Elémentaire, Soins, Nécromancie, Végétale et Climat ; PC 1) l'âge physique ne dépassera jamais 18 ans, 2) CA naturelle de 5 ; RM repousser.



Loki est le dieu du mal et des querelles. Tricheur rusé et vindicatif provoquant toujours des troubles au sein des dieux, il ne fut toléré à Asgard qu'en raison des grands services qu'il rendit dans le passé, comme son aide pour créer Midgard et le mur gardant Asgard. Loki a le pouvoir de se transformer en n'importe quoi. Si une créature quelconque, y compris les autres dieux, regarde Loki pendant plus de trois rounds, il peut exercer son influence sur elle sous la forme d'un sort de *suggestion* sans jet de sauvegarde. Il porte aussi une paire de bottes qui lui permettent de marcher sur l'eau, de voler et de courir à une vitesse de déplacement de 50. Sous sa véritable forme, Loki est un beau jeune homme qui est toujours habillé en une combinaison de rouge et de noir.

Comment jouer son rôle : En tant que dieu du mal et des querelles, Loki est l'un des dieux les plus actifs et les plus déplaisants. Mais, il y a également un côté attrayant dans sa personnalité : il est beau, sociable et doté d'un bon sens de l'humour. Loki est l'un des rares dieux qui puisse se considérer comme chez lui chez les géants et les nains, créatures qu'il manipule souvent pour l'aider dans ses plans. Il a toujours des ennuis avec ses compagnons et il n'hésite pas à faire appel à ses fidèles pour l'aider à se tirer d'embarras. Les présages de Loki viennent en général sous la forme d'une illusion.

Caractéristiques : AL cm ; ALF tout non loyal ; ZdC mal et querelles ; SY bottes rouge et noire.

Avatar de Loki (Illusionniste 18, voleur 15)

L'avatar de Loki est un bel homme, habillé en rouge et noir. Il peut faire appel à l'école de magie Illusion/Fantasme pour ses sorts.

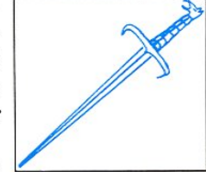
For 18/95	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 14	Cha 18
VD 25	TA 1,8 m	RM 25%
CA 2	DV 18	PV 144
#AT 1	TAC0 3	Dg 1d6 (épée) +5

Att/Déf spéciales : L'avatar de Loki est immunisé au contrôle magique et ne peut être abusé par des illusions que si elles sont lancées par des magiciens d'un niveau supérieur ou égal à 18. Il peut employer à volonté le sort de *suggestion* sur les autres.

Devoirs du Clergé

Afin de rassembler un grand nombre de fidèles, Loki n'est pas très exigeant dans ce qu'il demande et très généreux dans ses dons. Les prêtres de Loki peuvent être de n'importe quel alignement, sauf loyal et ne doivent pas exécuter de tâches particulières sauf celles demandées occasionnellement par le dieu lui-même. Quand un prêtre prie Loki pour un quelconque gain personnel, il y a 1% de chance par niveau que Loki envoie son avatar pour aider le prêtre (mais jamais plus de trois fois dans une vie).

Obligations et Pouvoirs : CR standard ; AL tout non loyal ; AP toutes ; RA a ; SI Générale, Charme, Combat, Création, Divination, Elémentaire, Soins, Végétale, Conjuration ; PC 5) *suggestion de masse*, 12) *changement de forme* ; RM Néant.



Tyr est le dieu de l'épée et du courage, surveillant les batailles avec autant d'intérêt qu'Odin lui-même. Il est également l'exécuteur divin de la loi, utilisant son impressionnant talent à l'épée pour maintenir l'ordre.

Tyr n'a qu'une main, ayant perdu l'autre au service de ses compagnons dieux. Le puissant loup Fenrir était en train de mettre à sac une grande partie d'Asgard et les dieux étaient incapables de l'arrêter jusqu'à ce que les nains aient forgé une corde en or capable de retenir la bête. Les dieux parièrent avec le loup qu'il ne pourrait casser la corde. Le loup suspicieux n'accepta le défi que si un des dieux mettait sa main dans sa bouche pour garantir sa liberté si la corde ne pouvait être rompue. Tyr, le sans peur, se soumit sans hésitation et perdit sa main quand le loup réalisa qu'il avait été piégé.

Il a la pouvoir de voir les objets invisibles et de reconnaître tout voleur se trouvant dans son champ de vision. Sous sa véritable forme, c'est un guerrier à l'allure féroce, portant une barbe, et auquel il manque une main.

Comment jouer son rôle : En tant que dieu des épées, Tyr surveille les Valkyries et s'assure qu'elles ne ramènent au Valhalla que les plus vaillants des héros mortels. Il est aussi le patron des guerriers courageux. Il y a 10% de chances qu'il donne un niveau supplémentaire à tout héros d'alignement bon qui risque sa vie en combattant un géant sans aide. Il envoie parfois son avatar pour punir des crimes extraordinaires, comme le meurtre d'un roi ou le vol d'un des trésors les plus précieux d'un royaume. Les criminels survivant à une telle rencontre ne doivent plus jamais avoir peur d'une nouvelle vengeance de Tyr, car il admire le courage et le talent plus encore qu'il ne fait la loi.

Caractéristiques : AL lb ; ALF lb ; ZdC escrime, courage, loi ; SY épée.

Avatar de Tyr (guerrier 18)

L'avatar de Tyr prend la forme d'un robuste guerrier à qui il manque une main.

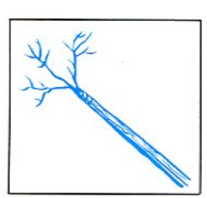
For 20	Dex 18	Con 18
Int 18	Sag 17	Cha 17
VD 15	TA 1,8 m	RM 20%
CA -2	DV 18	PV 144
#AT 2	TAC0 3	Dg 1d8+3 (épée) +8

Att/Déf spéciales : L'avatar de Tyr porte une *lame d'acuité +3* qui lui permet de voir les objets invisibles et de *connaître les alignements*.

Devoirs du Clergé

Les prêtres de Tyr servent en général comme officiers exécutants de la loi du royaume. Ils sont souvent des personnages bi-classés guerrier/Prêtre.

Obligations et Pouvoirs : CR standard, mais doit aussi correspondre aux pré-requis minimum pour les guerriers ; AL lb ; AP épée ; RA d ; SI Générale, Combat, Divination, Garde, Soins, Protection ; PC 1) *immobilisation de personnes*, 10) *détection des mensonges* (actif en permanence), 15) *détection de l'invisibilité* (actif en permanence) ; RM néant.



Bien qu'elles soient des déesses mineures, les Nornes possèdent le plus important pouvoir de Gladsheim : ce sont elles qui dictent le destin des nouveaux-nés, aussi bien pour les hommes que pour les dieux. Il y a trois Nornes, toutes étant des femmes. Urd personnifie le passé, Verdandi le présent et Skuld l'avenir. Une fois qu'elles ont décrété le destin d'une créature, aucune force dans l'univers ne peut changer leur décision. Bien sûr, les Nornes peuvent voir toutes les choses dans le passé, le présent, et le futur, mais elles n'emploient leur pouvoir qu'entre elles ou pour répondre en échange de grandes sommes à des questions de légère importance. Elles ont également le pouvoir de prendre la forme qu'elles désirent. Sous leurs véritables formes, Urd est une géante, Verdandi une magnifique femme elfe et Skuld une belle naine.

Comment jouer leur rôle : Quand un enfant naît, les Nornes apparaissent toujours, déguisées dans une quelconque combinaison de trois formes animales, rendant leur jugement sur le destin du bébé. Si les parents les reconnaissent et leur donnent à toutes les trois de grands dons, les Nornes seront persuadées de donner un grand avenir à leur enfant. Mais c'est une entreprise extrêmement hasardeuse. Si les parents ne donnent pas des cadeaux d'égal valeur aux Nornes, ou se trompent en offrant le cadeau à un vrai animal, la Norne offensée sera jalouse et transformera les dons de ses consœurs en malédiction.

Caractéristiques : AL n ; ALF n'importe lesquels ; ZdC destin ; SY un bâton avec trois branches au bout.

Avatars des Nornes

(guerrier 12/magicien 12/prêtre 12)

Les avatars des Nornes prennent en général la forme de grands cygnes, mais elles apparaissent également sous la forme de femmes de leurs espèces respectives.

L'avatar de Verdandi peut faire appel aux écoles de magie Conjuration/Convocation, Enchantement/Charme, Divination Supérieure (tous les sorts) et Invocation/Evocation pour ses sorts. Skuld peut faire appel aux sphères Générale, Charme, Divination (tous les sorts), Nécromancie, Protection, et Conjuration.

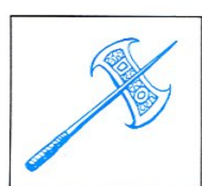
For 20/17/17	Dex 18	Con 18
Int 20	Sag 20	Cha 18
VD 18/15/12	TA 1,8/1,2/0,6 m	RM 15%
CA 5/4/3	DV 12	PV 48
#AT 2/1/1	TAC0 12	Dg 1d4 (bec) +8/+1/+1

Att/Déf spéciales : Les avatars des Nornes ne peuvent être touchés que par la magie ou par les armes magiques.

Note : Dans la table ci-dessus le premier chiffre s'applique à Urd, le second à Verdandi et le troisième à Skuld. Dans le cas où il n'y qu'un seul nombre, il s'applique aux trois.

Devoirs du Clergé

Les Nornes n'ont pas de clergé.



Thrym

Thrym est aussi bien le seigneur que la divinité des géants du gel. Il peut plonger n'importe quel endroit de Midgard dans un état de froid extrême. Comme tous les géants, Thrym hait les Ases et attend fébrilement Ragnarok. Il prête son aide à tout plan gênant les Ases. Il donne souvent aux géants du gel de Midgard la capacité d'utiliser la magie des magicien jusqu'au 12ème niveau d'expérience.

Caractéristiques : AL cm ; ALF mauvais ; ZdC froid et glace ; SY Hache blanche à double lame.

Guerrier 20, magicien 18

For 25	Dex 21	Con 25
Int 16	Sag 12	Cha 20
VD 18	TA 7,5 m	RM 15%
CA -2	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 2d10 (hache) +14

Att/Déf spéciales : Thrym peut souffler un *cône de froid* d'une portée de 30 m faisant 10d10 points de dégâts (jet de sauvegarde réussi pour diviser par deux les dégâts), et il est lui-même immunisé aux attaques basées sur le froid et la glace. Il ne peut être touché que par des armes magiques +3 ou mieux.

Devoirs du Clergé

Tous les chamans des géants du gel (comme décrits dans le *Bestiaire Monstrueux Un*) vénèrent Thrym.

Surtur



Surtur est aussi bien le seigneur que la divinité des géants de feu. Il peut contrôler n'importe quel feu sur Midgard. Il ressemble à un immense géant de feu, avec des étincelles crépitantes en guise de cheveux et de sourcils.

Comme tous les géants, Surtur hait les Ases et attend fébrilement Ragnarok. Il prêtera son aide à tout plan gênant les Ases.

Caractéristiques : AL lm ; ALF mauvais ; ZdC géants de feu ; SY épée enflammée.

Guerrier 20, prêtre 15

For 24	Dex 12	Con 20
Int 19	Sag 14	Cha 20
VD 18	TA 6,6 m	RM 20%
CA -2	DV 20	PV 160
#AT 2	TAC0 1	Dg 2d10 +3 (épée) +13

Att/Déf spéciales : Immunisé aux feux normaux et magiques. Toute créature touchant son armure de fer incandescent subit 1d10 points de dégâts. Il porte une *lame de feu +3* qui enflamme tout ce qu'elle touche (jet de sauvegarde pour annuler), faisant 1d10 points de dégâts par round.

Devoirs du Clergé

Tous les chamans des géants de feu (comme décrits dans le *Bestiaire Monstrueux*) vénèrent Surtur.



Les Valkyries emportent les héros tombés vers le Valhalla. Bien qu'extrêmement belles, l'amour des batailles des Valkyries les rend plutôt menaçantes. Quand une bataille est sur le point d'éclater, elles se ruent hors d'Asgard, en entonnant leur assourdissante chanson de mauvais augure. Si la bataille se déroule sur terre, elles voyagent sur des chevaux blancs volants et déversent du sang à pleins seaux sur le champ de bataille. Si elle se déroule sur mer, elles naviguent vers le combat sur un horrible bateau sous le couvert de nuages de pluie sanglante. Pendant qu'elles attendent à Asgard la prochaine bataille, les Valkyries passent le temps en tissant des vêtements de bataille et en servant de l'hydromel et de la cervoise aux guerriers d'Odin dans le Valhalla. Elles ont le pouvoir de relever n'importe quel héros tombé au combat, de voir n'importe quel carnage n'importe où sur Midgard et de prédire l'arrivée d'une bataille. Il y a 27 Valkyries, qui sont toutes de minces vierges guerrières superbes aux cheveux dorés.

Comment jouer leur rôle : Les Valkyries aiment le combat, comme les Nordiques aiment la chasse à l'ours. Elles ne manquent jamais une bataille. Mais, elles n'aideront un camp que sur le commandement d'Odin. Si quelqu'un tue une Valkyrie, celle-ci revient simplement au Valhalla et ses consœurs se retournent vers le tueur avec toute leur fureur. Parfois, les Nornes disent aux Valkyries si un héros est destiné à périr dans une bataille. Dans de tels cas, l'une des Valkyries apparaît au héros et lui donne un baiser prolongé avant qu'il ne parte au combat.

Caractéristiques : AL cm ; ALF n'importe lesquels ; ZdC héros tombés ; SY femme avec un heaume à cornes.

Valkyries **(guerrières 20)**

Les Valkyries n'ont pas d'avatar, car leur tâche exige qu'elles apparaissent toujours en personne. Leurs chevaux volants ont une vitesse de déplacement de 25 sur terre ou dans l'air.

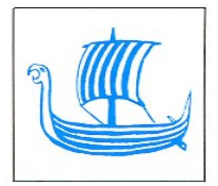
For 22	Dex 20	Con 19
Int 18	Sag 14	Cha 20
VD 15	TA 1,8 m	RM 35%
CA -2	DV 22	PV 176
#AT 2	TAC0 -1	Dg 1d8+5 (lance de fantassin) +10

Att/Déf spéciales : Les Valkyries ne sont visibles que pour les guerriers en danger mortel. Elles ne peuvent être touchées que par des armes +1 ou mieux, ou bien par la magie. Elles portent des lances qui peuvent percer n'importe quelle armure, même magique, comme si la classe d'armure du porteur n'était que de 4 au maximum. De plus, elles sont immunisées aux dommages dus au feu, à l'électricité et à la glace (ou au froid).

Devoirs du Clergé

Les prêtres des Valkyries doivent être des femmes attirantes aux cheveux blonds. Ces prêtresses sont toujours des guerrières plutôt que des clercs, bien que les Valkyries aient le droit de leur accorder une utilisation limitée de sorts.

Obligations et Pouvoirs : CR traits minimums pour être guerrier, et Cha minimum de 14 ; AL tout non bon ; AP toutes ; RA c ; SI Charme, Combat, Soins ; PC 1) utilisation des tables de combat et de jet de sauvegarde d'un guerrier du même niveau ; RM repousser.



Fjalar

Dans la mythologie nordique, il y a deux races de Nains, les Durìn et les Modsognor. Ils sont similaires en de nombreux points, leur différence principale résidant dans la magie qu'ils créent et la manière dont ils la donnent. Les Durìn créent des armes magiques et les vendent aux Ases et aux géant du froid avec le même appât du gain. Les Modsognor créent des objets magiques d'une nature non violente et ne les donnent qu'aux Ases. Fjalar est le chef de bataille des Nains Durìn.

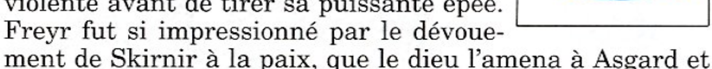
Guerrier 10, voleur 10

For 19	Dex 18	Con 18
Int 15	Sag 15	Cha 12
VD 12	RM Néant	CA -3
PV 139	AL n	
#AT 3/2	TAC0 8	Dg 2d10+3 (gantelets)

Fjalar défend souvent ses compagnons contre les géants du feu, qui préfèrent ne pas payer leurs objets magiques, préférant plutôt tenter de les voler. Fjalar porte une paire de *gantelets +3* qui lui permettent de frapper en faisant 2d10 points de dégâts. Sa connaissance de l'armement magique est si grande qu'il ne peut être touché que par des armes ayant plus de +2 en bonus magique.

Skirnir

En dépit du talent au combat de Skirnir, c'est un homme amoureux de la paix qui cherche toujours une solution non violente avant de tirer sa puissante épée. Freyr fut si impressionné par le dévouement de Skirnir à la paix, que le dieu l'amena à Asgard et en fit son écuyer.



Skirnir lui est totalement voué. Une fois, quand Freyr tomba amoureux de la géante Gerda, Skirnir gagna sa main pour son maître en menaçant la géante de la transformer en vieille fille.

Rôdeur 12, barde 12

For 17	Dex 18	Con 18
Int 14	Sag 18	Cha 18
VD 12	RM Néant	
CA -3	PV 135	AL nb
#AT 3/2	TAC0 8	Dg 1d10+3 (épée à deux mains) +1

Sorts : Rôdeur : 1) *amitié avec les animaux, injonction* ; 2) *langages des animaux, discours captivant* ; 3) *prière*.

Barde : 1) *mains brûlantes, changement d'apparence, toucher glacial* ; 2) *lumière continuelle, poussière scintillante, toile d'araignée* ; 3) *forme ectoplasmique, tromperie, toucher vampirique* ; 4) *terreur, création mineure*.

Att/Déf spéciales : Une fraction de seconde avant d'être touché par un coup ou un sort fatal, Skirnir est automatiquement téléporté sur Asgard.

Sigurd

Sigurd était le fils de Sigmund, le premier porteur de *l'épée d'Odin*. Une fois que son père fut mort, Sigurd trouva les deux morceaux de *l'épée d'Odin*, et convainquit les Durìn de la reforger. Il connut de nombreuses grandes aventures, comme le réveil de la Valkyrie dormante Brunehilde, et la mort du dragon Fafnir.

En dépit d'une vie honnête, Sigurd mourut amèrement et tragiquement. Après avoir réveillé Brunehilde, il lui promit de l'épouser, mais oublia son engagement en raison d'un enchantement que lui avait lancé la mère de Gudrun. Finalement, Brunehilde épousa Gunnar, l'ami de Sigurd et le frère de Gudrun. Elle se vengea de Sigurd de l'avoir oubliée, en persuadant son mari de le tuer pendant qu'il dormait.

Guerrier 18

For 18/88	Dex 18	Con 18
Int 14	Sag 14	Cha 18
VD 12	RM néant	AL lb
CA -2	PV 153	
#AT 2	TAC0 1	Dg 1d8+5 (épée) +4

Att/Déf spéciales : Sigurd porte *l'épée d'Odin*, une *tueuse de dragons +4, +5 contre les dragons rouges*. En plus de son bonus magique normal, elle fait des dégâts triples sur les dragons rouges, et le rend immunisé à tous les dégâts dus au feu, normal ou magique.

Beowulf



Beowulf fut un grand héros des Gêtes, qui tua le monstre Grendel, qui terrorisait la salle commune du Roi Hrothgar du Danemark. Il tua aussi la mère de Grendel et trouva ainsi *l'épée des géants*. Une fois revenu chez lui, il devint finalement le roi des Gêtes et mourut en combattant un terrible dragon.

Guerrier 19

For 19	Dex 18	Con 18
Int 12	Sag 12	Cha 18
VD 12	RM Néant	AL nb
CA -2	PV 156	
#AT 2	TAC0 -1	Dg 1d8+5 (épée) +7

Att/Déf spéciales : Beowulf porte *l'épée des géants*, une *lame acérée +5* qui diffuse en permanence une lumière dorée, jouant le rôle d'*anneau d'action libre*, et permettant au porteur de respirer sous l'eau.

Fafnir



Fafnir était le fils du roi nain Hreidmar. Il tua son père pour son trésor, puis s'enfuit et se cacha pour ne pas avoir à le partager avec son frère Begin. Etant donné la manière dont il avait acquis le trésor, il n'en tira aucun plaisir. Après des décennies passées à le couver, il se transforma finalement en dragon rouge, sans toutefois en acquérir les ailes, le pouvoir de voler ou la capacité de lancer des sorts.

Un point faible existait dans son armure écailleuse : une zone au niveau de son coeur qui n'avait qu'une CA de 2. Malheureusement pour beaucoup de héros qui ont essayé de tuer Fafnir et de prendre son trésor, le ver est conscient de sa faiblesse. Il garde en général son point faible tourné vers le sol, où il est difficile de le découvrir et encore plus de le toucher.

CA -5	Nb. 1	TA 24 m	PX 17000
VD 9	NM 18	AL cm	Int élevée
DV 19	PV 152	RM 35%	TAC0 3
#AT 3	Dg 1d10/1d10/3d10		

Att/Déf spéciales : Fafnir souffle du feu infligeant 12d10 +6 (jet de sauvegarde contre le souffle pour diviser par deux les dégâts). Il est immunisé au feu et peut lancer *altération des feux naturels* et *pyrotechnie* (les deux 3/jour), ainsi que *métal brûlant* une fois par jour.

Garm

Garm est un énorme chien avec une grande tête disproportionnée. Il garde l'entrée de la caverne Gniper, où Helvig, la longue et dangereuse route vers Nifleheim commence. Garm permet à toute créature d'entrer dans la caverne, mais ne se montre pas aussi agréable pour ceux qui veulent en sortir.

Quand sa maîtresse, Hel, est dehors pour ramasser les morts, et qu'Helvig est fermée, Garm peut faire ce qu'il veut. Il peut voyager librement sur n'importe quel plan du Gladsheim, prenant avec lui une meute de 2d10 loups géants pour compagnons.

Pendant des siècles, Garm a combattu et tué de nombreux héros qui allaient dans Nifleheim pour tenter de retrouver leurs bien-aimées. Gniper abrite une belle collection d'épées, d'armures et d'autres objets magiques.

CA -1	Nb. 1	TA 3,6 m	PX 24000
VD 18	NM 18	AL lm	Int élevée
DV 25	PV 200	RM 25%	TAC0 -3
#AT 1	Dg 6d10 (morsure)		

Att/Déf spéciales : Quiconque regarde Garm doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification, sous peine d'être sujet à la *terreur* (comme le sort). Garm ne peut être touché que par des armes +2 ou mieux et est immunisé à tout sort de type *contrôle* ou *charme*.

Le loup Fenrir



Cet énorme loup est l'enfant de Loki et d'une géante, Angur-Boda. En raison de l'accord existant entre les dieux sur le fait de ne pas tuer la progénitures des autres, le loup ne pouvait être éliminé. Il était si fort qu'il pouvait facilement briser toute chaîne placée autour de son cou. Il erra dans Asgard pendant de nombreuses années avant que les Nains ne forgent finalement un lien qui ne pouvait être rompu. Fait à partir des racines d'une montagne, du bruit d'un chat qui se déplace et du souffle d'un poisson, ce lien en or n'est pas plus épais qu'un brin de soie, mais est complètement incassable.

Depuis lors, cependant, le loup Fenrir secoue de temps à autre sa chaîne et voyage dans Midgard à la poursuite d'une proie. Les hommes savent souvent quand cela se passe, car c'est une époque de présages terribles quand les avatars de dieux marchent sur le pays à la recherche de la terrible bête.

Selon les Nornes, le loup Fenrir dévorera Odin pendant Ragnarok

CA -4	Nb. 1	TA 4,5 m	PX 26000
VD 20	NM 19	AL cm	Int élevée
DV 30	PV 240	RM 25%	TAC0 -8
#AT 3	Dg 8d10		

Att/Déf spéciales : Le loup Fenrir ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou mieux.

Fossergrim



Les Fossergrims ressemblent aux hommes normaux, sauf qu'ils vivent dans des chutes d'eau, ne s'éloignant jamais à plus d'un kilomètre six cents de celle dans laquelle ils habitent. Ils épousent des femmes qui viennent se baigner dans les mares près de leur chute d'eau et ont la réputation d'enlever des vierges quand aucune partenaire consentante n'y vient.

Si l'enfant d'un Fossergrim et d'une femme est de sexe féminin, la fillette est humaine sous tous aspects, sauf qu'elle peut respirer sous l'eau. Si l'enfant est de sexe masculin, il apparaît normal pendant 5d10 ans, âge où il est pris d'un désir incontrôlable de trouver une chute d'eau appartenant aux siens. Toute créature touchant un Fossergrim peut respirer sous l'eau jusqu'à ce que le contact soit brisé.

CA 0	Nb. 1	TA 1,8 m	PX 17000
VD 9, 36 n	NM 14	AL nm	Int très
DV 5	PV 40	RM spéciale	TAC0 15
#AT 2	Dg 1d8 (épée)		

Att/Déf spéciales : Les Fossergrims ont une résistance de 100% à la magie dans l'eau bouillonnante ; autrement, ils font leur jet de sauvegarde comme des monstres normaux. Dans l'eau bouillonnante, ils régénèrent 5 points de vie par round et, quand ils combattent, ils ne peuvent jamais rater quelqu'un se trouvant dans l'eau.


ROSLOF

A

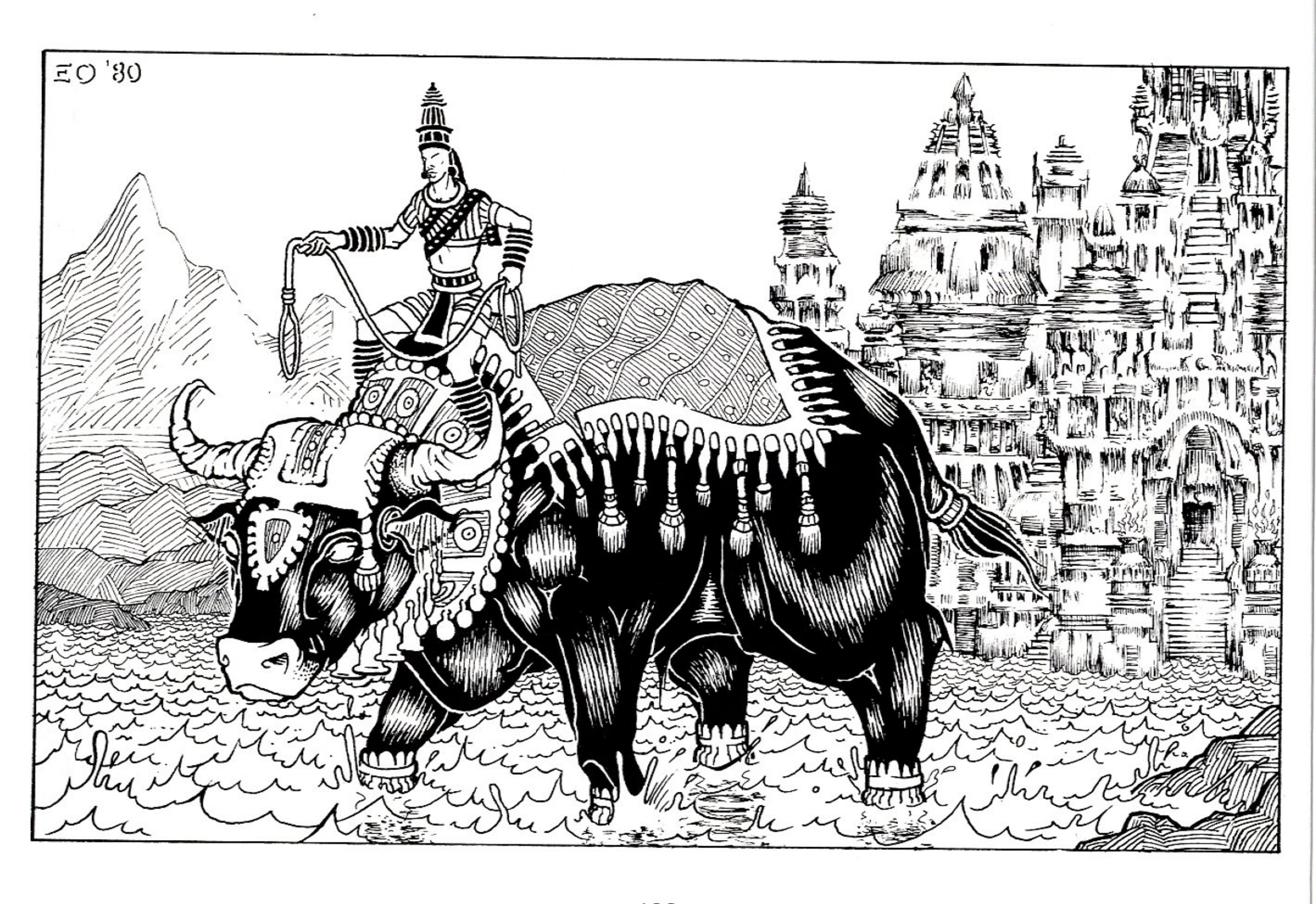
B

C

D

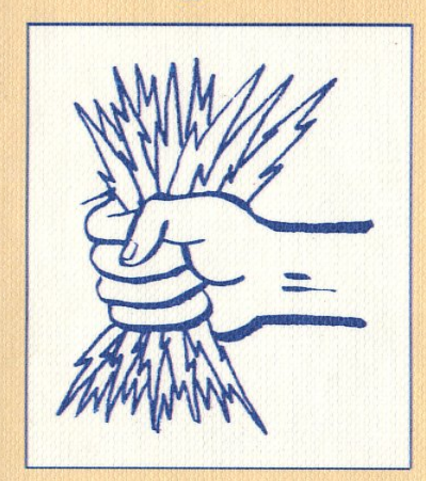
E

F


EO '80



Mythes et Légendes



Ajoutez la majesté de l'aventure épique à vos parties de AD&D® ! Le *Mythes et Légendes* a été révisé pour être utilisé avec la deuxième édition des règles de AD&D® et a été étoffé pour atteindre 192 pages ! Il décrit des dizaines de divinités, de héros et de monstres venant de plus de onze cultures différentes. Nous avons porté une attention spéciale aux prêtres qui rendent un culte aux divinités de ce livre. Chaque fiche souligne les pouvoirs et les sorts accordés aux fidèles d'une foi particulière. De plus, vous apprendrez beaucoup sur les cultures qui adoraient toutes ces divinités. Vous trouverez également de nouveaux sorts, de nouveaux objets magiques et de nouvelles classes de personnage. Le *Mythes et Légendes* révisé est un ouvrage de référence indispensable pour tout joueur sérieux du jeu AD&D® !

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

2108F

ISBN 1-873799-95-0